

LA MÁQUINA DEL TIEMPO: EL DÍA DE LA BESTIA (SATÁN EN MADRID)

SCIFIWORLD

EL MAGAZINE DEL CINE FANTÁSTICO

#85 | MAYO 2015
PVP 3'20 €


NOCTURNA
MADRID INTERNATIONAL FANTASY FILM FESTIVAL
REVISTA OFICIAL

MAESTROS DEL FANTÁSTICO
ROBERT ENGLUND

SWEET HOME | LA COSA | LA NOCHE DE WALPURGIS
MÉXICO BÁRBARO | OUIJA SESSION | THE WITCHER 3
EL MINISTERIO DEL TIEMPO | V: LOS VISITANTES

www.scifiworld.es

ISSN 1885-5385
9 771885 538001 85

"UNA PELÍCULA SOBRE LOS VIAJES EN EL TIEMPO
TAN INTELIGENTE COMO EMOCIONANTE"

— Silas Lesnick, *ComingSoon.net*

PROJECT ALMANAC

"UNA PELÍCULA QUE
QUERRÁS VER JUNTO A TUS
AMIGOS UNA Y OTRA VEZ"

— Riley Roberts, *CineX*

Disponible en **DIGITAL HD** el **22 de Mayo**
y en **Blu-ray™** y **DVD** el **29 de Mayo**

EDITA

INQUEDANZAS EDITORIAIS
C/ Ricardo Bescansa 2, bajo
15706 Santiago de Compostela (A Coruña)

DIRECTOR

LUIS M. ROSALES
luis@scifiworld.es

DIRECTOR DE ARTE

RAÚL GIL
raul@scifiworld.es

BSOs

FERNANDO FERNÁNDEZ JIMÉNEZ

CÓMICS

RAFAEL RUIZ-DÁVILA

LITERATURA

ALFONSO MERELO

REDACCIÓN

JUAN ANDRÉS PEDRERO SANTOS
DAVID MATEO
TONI BENAGES
MARTA ANAÍS
JOSEP M. CONTEL
IGNASI JULIACHS
VÍCTOR MATELLANO
MARÍA LAURA GUTIÉRREZ
MIKE HODGES
ÁNGEL SALA
ÁNGEL AGUDO
RUBÉN HIGUERAS
MANUEL RUIZ
JOAQUÍN TORÁN
DOMINGO LÓPEZ
TONIO L. ALARCÓN
RAMÓN MONEDERO
CHRISTIAN AGUILERA
ROBERTO J. RODRÍGUEZ
DAVID RIBET
MIGUEL MARTÍN
JOSÉ M. RODRÍGUEZ
JOSÉ AMADOR PÉREZ
JOSÉ MELLINAS
ÁLVARO PITA
DIEGO VÁZQUEZ
ESTHER SOLEDAD ESTEBAN CASTILLO
JOSÉ MELLINAS
MALIZE EVANS
MIQUEL MATEOS
LORENZO CHEDAS

CORRESPONSALES

MARK PILKINGTON (LONDRES)
NUNO REIS (OPORTO)
ALAIN SCHLOCKOV (PARIS)

PUBLICIDAD

MARIA PORTO
Telf.: 981 530 200
maria.porto@scifiworld.es

SCIFIWORLD (REDACCIÓN)

C/ Celso Emilio Ferreiro, 2 - 4ºD
36600 Vilagarcía de Arousa. Pontevedra
Telf.: 653 378 415
www.scifiworld.es
info@scifiworld.es

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

DIXITO ESTUDIO SL
Telf.: 986 185 446

IMPRESIÓN

IMPRENTA MUNDO

DISTRIBUCIÓN

SCIFISHOP.ES
Telf.: 981 530 200

Inquedanzas Editoriais y Dixito Estudio no se responsabilizan de las opiniones contenidas en los artículos del magazine Scifiworld, que se corresponden con las opiniones de los autores de los mismos y pueden no coincidir con las de Inquedanzas Editoriais o Dixito Estudio. Las imágenes e ilustraciones contenidas en esta publicación se utilizan con el consentimiento y autorización de los titulares del copyright sobre ellas.

Queda totalmente prohibida la reproducción, comunicación pública (incluida la puesta a disposición interactiva), distribución y transformación total o parcial de este magazine.

CONTENIDO

NÚMERO #85 | MAYO 2015

04 ACTUALIDAD

- 04 NOTICIAS
- 06 EL ANTICRÍTICO
- 07 LA SOMBRA DE GRUMM
- 08 ESTRENOS

10 ARTÍCULOS

- 10 MENÚ FANTÁSTICO
- 12 NOCTURNA 2015
- 20 LA NOCHE DE WALPURGIS
- 28 OUIJA SESSION: EL TABLERO EN EL CINE DE TERROR
- 38 LA COSA: ENIGMAS DE OTRO MUNDO
- 46 MAESTROS DEL FANTÁSTICO: ROBERT ENGLUND
- 58 RETRO SERIES: V: LOS VISITANTES
- 64 A NIGHTMARE ON ELM STREET: LA HISTORIA DE FREDDY KRUEGER EN VIÑETAS
- 68 MONSTERLAND (EL MUNDO DEL KAIJU EIGA); GAMERA: LOS MONSTRUOS DEL FIN DEL MUNDO
- 74 CINE ASIÁTICO: FILMART 2015
- 76 HISTORIA DE LA CIENCIA FICCIÓN ESPAÑOLA: ENRIQUE BENDITO
- 78 EL MINISTERIO DEL TIEMPO
- 82 LA MÁQUINA DEL TIEMPO: EL DÍA DE LA BESTIA

24 ENTREVISTAS

- 24 LEX ORTEGA, MÉXICO BÁRBARO
- 70 RAFA MARTÍNEZ, DIRECTOR DE SWEET HOME
- 98 EL FANTÁSTICO FAVORITO DE ESTEBAN ROEL Y JUANFER ANDRÉS

87 HOLLODECK

- 88 HOME VIDEO
- 89 CÓMICS
- 90 VIDEOJUEGOS
- 92 BSOs
- 94 LIBROS



EDITORIAL

se lo digan al bueno de Jackie Earle Haley.

Además de Robert Englund también podréis encontraros con Álex de la Iglesia, que con motivo del 20 aniversario de *El Día de la Bestia* recibirá un galardón en el Festival; Alexandre Aja que presentará su *Horns* y Lamberto Bava que celebrará con nosotros los 30 años de *Demons* también serán homenajeados; y también estará Josep Antón Pérez Giner que engrosará el Hall of Fame de Scifiworld en esta nueva edición del Festival Internacional de Cine Fantástico de Madrid.

De todo ello damos buena cuenta en el artículo que encontrarás en este mismo número, en el que encontrarás también las películas y cortometrajes que al cierre de esta edición ha confirmado el Festival.

¡Allí te esperamos! ¡No faltes a la cita! ¡Del 25 al 31 de mayo nos vemos en Nocturna! Larga vida al Fantástico.

Luis M. Rosales
Director



SCIFIWORLD

ACTUALIDAD

NOTICIAS | COLUMNAS | BREVES



YA SE ESTÁ RODANDO "ASH VS EVIL DEAD"

La producción de la serie que llevará el universo de *Evil Dead* a la pequeña pantalla, "*Ash vs. Evil Dead*" ya ha comenzado su producción. Y para dejar constancia de este momento tan significativo para los aficionados al cine de terror, Bruce Campbell, Sam Raimi y Rob Tapert nos ofrecen una imagen que puedes ver encima de estas líneas. Un antes y un ahora que sin duda pasará a los anales de la historia del cine de terror.

ARGUMENTO DE STAR WARS ANTHOLOGY: ROGUE ONE

► El primero de los *spin-off* que dirigirá Gareth Edwards seguirá a una banda de luchadores rebeldes que se unirán para robar los planes de la Estrella de la Muerte y traer una nueva esperanza a la galaxia. "Es la realidad de la guerra" comentó Edwards en la Celebración. "Los chicos buenos son malos. Los chicos malos son buenos". *Star Wars Anthology: Rogue One* llegará a las pantallas en diciembre de 2016.



LA ESPERADA CONTINUACIÓN DESVELA SU ARGUMENTO

COMIENZO DEL RODAJE DE LA SECUELA DE "INDEPENDENCE DAY"

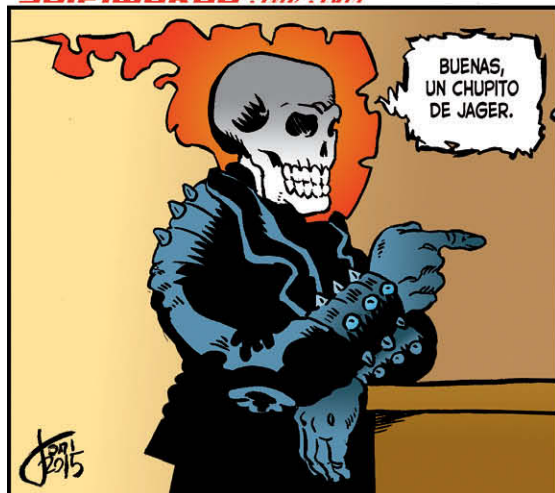
Nick Maniatis, Director de la Oficina Cinematográfica de Nuevo México, anunció el día 4 de mayo empezará el rodaje. Twentieth Century Fox llevará la película a las salas de todo el mundo el 24 de junio de 2016.

Después de que *Independence Day* hubiera redefinido el género de grandes producciones, su siguiente y épico capítulo nos trae una catástrofe mundial a una escala inimaginable. Utilizando tecnología obtenida de los extraterrestres, las naciones de la Tierra, previendo el regreso de los invasores, han colaborado en un gigantesco programa de defensa para proteger el planeta. Pero nada puede prepararnos para hacer frente a la avanzada e inaudita fuerza de los atacantes. Sólo la inventiva de unos pocos hombres y mujeres valientes puede rescatar a nuestro mundo del borde de la extinción.

La película está interpretada por Liam Hemsworth, Charlotte Gainsbourg, Jeff Goldblum, Vivica A. Fox, Bill Pullman, Judd Hirsch, Jessie Usher, Joey King, Brent Spiner y Travis Tope. Dean Devlin, que produjo la película original, también produce la continuación junto a Roland Emmerich y Harald Kloser. Larry Franco y Carsten Lorenz son los productores de campo. Ute Emmerich se encarga de la producción ejecutiva. "Estoy más que emocionado por traer a Nuevo México la continuación de 'Independence Day'", afirmó el director Roland Emmerich. "La tecnología punta de Albuquerque Studios, el excelente programa de incentivos fiscales, la proximidad a Los Ángeles y, por último pero no menos importante, el gran talento del elenco y el equipo técnico, hacen de Nuevo México un lugar ideal para mi película".

El equipo creativo de la producción incluye al supervisor de efectos especiales ganador de un Oscar® Volker Engel, al director de fotografía Markus Förderer (*Stonewall*), al diseñador de producción Barry Chusid (*El día de mañana, 2012, San Andreas*), al montador Adam Wolfe (*Asalto al poder*) y a la diseñadora de vestuario Lisy Christl (*Point Break, Asalto al poder*).

SCIFIWORLD The Rev



Toni Benayas Gallard



MACARENA
GÓMEZ

LUIS
TOSAR

HUGO
SILVA

NADIA
DE SANTIAGO



EL 13
DE MAYO
EN  VIDEO 
Y PLATAFORMAS
DIGITALES



DESCUBRE
EL TRÁILER

ALEX DE LA IGLESIA
PRESENTA

MUSARAÑAS

DIRIGIDA POR ESTEBAN ROEL Y JUANFER ANDRÉS

© 2014 POKEEPSIE FILMS y NADIE ES PERFECTO. Todos los derechos reservados.
© 2015 Layout and Design Sony Pictures Home Entertainment Inc. Todos los derechos reservados.

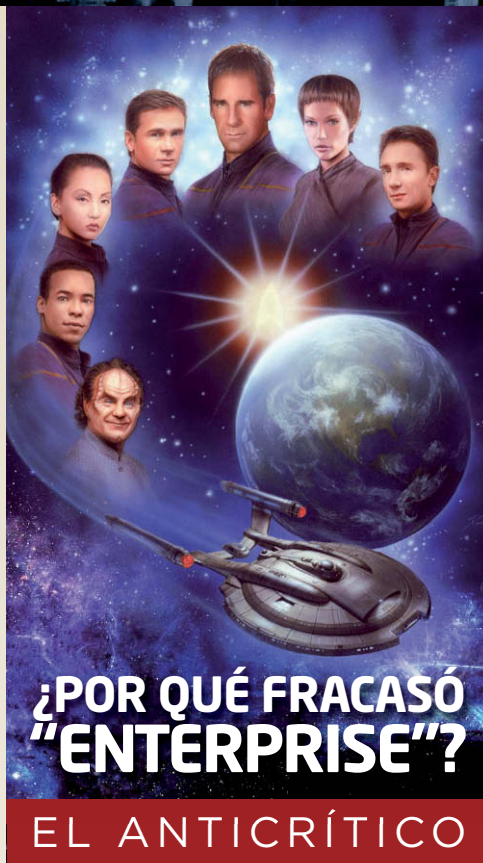


Las series televisivas de la franquicia *Star Trek* han gozado de una vida longeva que, aunque no puede compararse con otras como *Dr.*

Who, sí que es digna de admiración. La media de cada serie por separado dicen que era de siete años en antena, aunque al irse sucediendo unas a otras conforme iban pasando las décadas, resulta que hemos tenido viajes espaciales casi ininterrumpidos desde los años 60. Sin embargo, la última de ellas no gozó del beneplácito ni de la crítica especializada ni de los fans. ¿Por qué? Esta es la pregunta que quedó sin contestar cuando la UPN decidió cancelar la serie allá por el 2 de febrero de 2005. ¿Qué había salido mal, por qué los fans no apoyaron esta propuesta, y al gran público le dio un poco igual? Vamos a intentar responder, ya con la perspectiva del tiempo que todo lo cura (o casi).

Enterprise fue un intento de los productores / guionistas Rick Berman y Brannon Braga de hacer algo distinto dentro del canon de *Star Trek*. Distinto dentro de los márgenes de lo que está permitido en una franquicia aprisionada por unos corsés creativos muy estrechos, por supuesto. Puede parecer una perogrullada, pero lo cierto es que por muy creativo y abierto que parezca el universo trekkie (o trekker, no se me enfaden los puristas), lo cierto es que no lo es. *Star Trek* es una franquicia que tiene unos límites muy específicos y cerrados sobre lo que se puede hacer con ella y lo que no, y cualquier intento de salirse de esos márgenes está severamente penado tanto por la productora como por los propios fans. Cada iteración de las series incluye cambios mínimos que a los trekkies les hacen tirarse de los pelos por el “atrevimiento” de los guionistas, pero que a los demás fans de la CF nos parecen chorradas: que si aquí le cambiamos el sexo al vulcano y lo hacemos chica, que si allá ponemos a una mujer al frente del puente, que si a la nave le acortamos las barquillas, etc. Cambios que apenas alteran el molde original, pero que a los trekkies les parecen monstruosos. La prueba de que lo que digo es cierto está en la serie menos canónica de todas, *Espacio Profundo 9*, que es tan diferente al molde original que incluso dentro del mundillo de los aficionados tiene su propio nombre para sus seguidores, que ya son “niners” y no “trekkers”. Así que imagínense ustedes cómo están las cosas.

Pero bueno, a lo que vamos. *Enterprise* nació como una copia calcada de la serie original, la primera de todas, con el mismo esquema argumental: aventuras de una sola nave de espacio profundo con una tripulación que va resolviendo problemas semana a semana, en episodios con arcos argumentales autoconclusivos, y sin apenas solución de continuidad. En el puente un capitán carismático, un vulcano arisco y un par de secundarios graciosos. Hasta aquí todo igual que siempre. Lo “original” estaba en hacer que esta nave perteneciera a un tiempo pasado en el que la Tierra explorara por primera vez el espacio exterior, y la Federación estuviera en pañales. El problema fue que los guionistas no supieron aprovechar para nada las posibilidades que le planteaba semejante marco temporal.



Para empezar, volver a repetir el esquema clásico una vez más con el único aliciente de la diferencia en el nivel tecnológico no basta para hacer avanzar una serie. Si nos iban a contar los orígenes de la Federación, tendrían que haber abierto más las miras y narrarnos una historia global, la de cómo llegó a fundarse esa Federación que tanto peso tiene en la historia. Y sobre todo, de cómo el universo entero cayó en la trampa del antropocentrismo. ¿Qué es esto? Muy fácil: en la mayoría de las fantasías galácticas en las que la Tierra comparte protagonismo con otras especies, los seres humanos siempre están en el centro del meollo. Siempre son la especie más influyente, la más poderosa militarmente, la que tiene en su planeta la sede de la confederación de mundos (en este caso en San Francisco), etc. Esto es una herencia de la CF pulp (a la que pertenecía *Star Trek* en sus orígenes), y de la visión de los norteamericanos de sí mismos como el centro del universo, rodeados por otras razas a las que llamaban “vulcanos” y “klingsons” en lugar de chinos o rusos. Pero teniendo en cuenta los parámetros originales de la historia trekkie, es decir, que la Tierra era un mundo atrasado al que tuvieron que apadrinar los vulcanos, resulta muy difícil justificar este antropocentrismo. ¿Cómo, de ser un planeta miserable sin colonias exteriores y teniendo que enfrentarse a imperios que ya llevaban milenios ahí fuera, la Tierra acabó siendo el centro del universo trekkie? ¿Cómo acabaron siendo el ombligo de la Federación, los guardianes de la paz en la galaxia, etc etc? ¿Cómo, si cuando ellos llegaron los romulanos ya eran viejos y los klingsons eran militarmente mucho más poderosos?

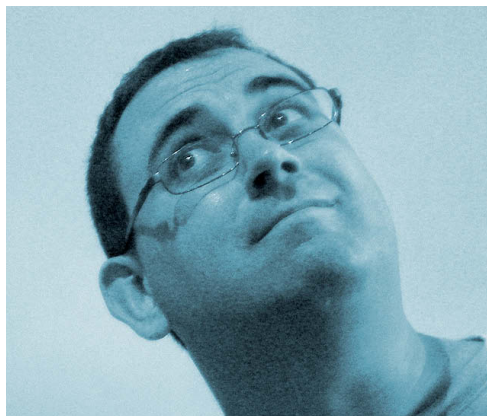
Todas esas historias habrían sido fascinantes de contar en una serie, aunque el destino final de las tramas (la justificación del antropocen-

trismo a ultranza) no tenga ni pies ni cabeza. Pero para ello habría que variar un poco (un mucho) el esquema original: ya no me cuentas las aventuras de una sola nave, sino las de toda una civilización. Habría que haber sostenido líneas argumentales paralelas y simultáneas, una la de la *Enterprise* como metáfora del avance de la humanidad, y otras de lo que sucede en ese mismo momento a escala galáctica, en senados y en salones secretos y en despachos militares y en foros de mil especies, de modo que hubiéramos visto cómo se iba balanceando poco a poco el equilibrio de poder. Pero eso habría sido pedirle demasiado a una serie *Trek*.

Otro de los motivos por los que fracasó *Enterprise*, y aquí creo que llega el *quid* de la cuestión, es que todo en ella suena a añejo, a ya visto, al tipo de ciencia ficción que llenaba nuestras pantallas hacía veinte o treinta años. Para colmo, al poco de aterrizar en las pantallas, otras series de CF desafiaron esta visión clásica del *space opera* para ofrecernos perspectivas nuevas y alucinantes, que hundieron en la miseria a *Enterprise* simplemente por comparación: *Galactica* aterrizó y demostró que se podía hacer una obra maestra con efectos especiales de lujo y guiones de súper lujo. *Firefly*, del ahora idolatrado y entonces ignorado Joss Whedon, demostró que aunque cuentas una historia de vaqueros espaciales, la puedes hacer más que bien, magníficamente. Y muchas otras. Si tú pones en tu DVD un episodio cualquiera de *Galactica* y a continuación otro de *Enterprise*, la diferencia es para provocarte un corte de digestión. Y es curioso, porque se podría decir sin temor a equivocarnos que el artífice del desastre de las series *Trek* fue uno de sus antiguos guionistas: Ron Moore, *showrunner* de *Galactica* y antiguo guionista de series *Trek*. Ahí donde lo ven, el bueno de Moore fue uno de los principales artífices de *Espacio Profundo 9* y co-guionista, junto al propio Braga, de la celebrada (aunque en mi modesta opinión sobrevalorada) película *Primer Contacto*. Imagínense la cara del pobre Brannon Braga cuando se estrena *Galactica*, al mismo tiempo que *Enterprise* sigue en antena, y sólo por comparación hunde en la miseria a su hijo predilecto. Para colmo, el culpable de la debacle era un antiguo amigo suyo. ¿Dicen que hay poesía en la tragedia griega?

En fin, que podemos seguir y seguir hasta hartarnos. ¿Fracasó *Enterprise* porque volvía a contarnos otra vez la misma historia de siempre, solo que con un enfoque ligeramente distinto? ¿Fracasó por sus efectos especiales de todo-a-un-euro, donde las animaciones CGI cantaban más que la Lola esa que se va a los puertos? ¿Fracasó por sus guiones autoconclusivos y su forma semanal de tratar las historias, que remitían a los años 80? ¿O fue por la música, una insípida partitura de Jay Chattaway de esas que parece que no dejan de sonar nunca, y que son siempre idénticas a sí mismas, más como un colchón musical que como un *score*? ¿O fracasó porque prometía muchísimo más de lo que finalmente estaba en la mente de sus creadores?

Para mí, sencillamente, *Enterprise* fracasó por un motivo, a la vez tan simple y tan complejo: su falta de ambición. **SFW**



LA SOMBRA DE GRUMM

por David Mateo

DAVID JASSO PRESENTA DISFORIA

Os voy a hacer una confesión: David Jasso es uno de mis autores favoritos del mundillo. Lo conozco desde hace muchísimos años y su calidad literaria solo puede compararse con la de su persona. Se dio a conocer con una de mis novelas de terror favoritas: *La Silla*. Desde ese momento, sus lectores lo han encumbrado –¡y con razón!– como todo un autor de culto. Obras como *Día de perros*, *Feral*, *El pan de cada día*, *Abismos* o *Cazador de mentiras* son ejemplos de calidad y de solvencia literaria que encumbran a nuestro protagonista de este mes como uno de los escritores más mediáticos de la literatura de terror nacional. Sus historias combinan realismo y tensión; poseen un marcado ritmo cinematográfico y resultan extremadamente adictivas. Vamos a ver qué nos cuenta de su nueva obra.

Volvemos a verte metido de lleno en una historia de terror, y además con el sello Valdemar, todo un clásico. ¿Qué supone *Disforia* para tu carrera?

Confío que esta novela me permita llegar a más lectores. Estoy convencido de que hay gente que cree que no le gusta la literatura de terror, pero se equivocan: sí les gusta, solo que no lo saben. Lo más probable es que no lo hayan intentado con el libro adecuado. Este género puede ser profundo, divertido e intenso. El terror no es sangre y evisceración, no tiene por qué ser desagradable o morboso; el terror es conflicto, emoción, suspense y preocupación por los personajes. Espero que publicar en Valdemar permita que se acerquen a mi trabajo más lectores y descubran emociones nuevas; que disfruten de la emoción de sentir miedo.

David, defíneme qué es exactamente la disforia.

Disforia es un término médico que vendría a ser el opuesto a la euforia. Es estar contento y feliz, lleno de vida y energía..., pero al revés. Es cuando uno se siente ofuscado y con ganas de bronca; todo le parece mal y se encuentra incómodo incluso consigo mismo.

En tu novela todo es muy real y plausible. El terror se basa, como en muchas de tus historias, en elementos cercanos y en situaciones muy probables...

Creo que ese tipo de terror es el más efectivo. Nada de castillos en los cárpatos u hombres-lobo aullando a la luna. En “*Disforia*” el terror se desata cuando alguien llama al timbre. No debería haber nadie al otro lado de la puerta, sin embargo el timbre sigue sonando. Se trata de introducir elemen-

tos perturbadores en nuestro día a día. El lector se identifica con los protagonistas más fácilmente y siente que su vida tranquila y perfectamente planificada también puede verse afectada por lo inesperado: Que el terror puede irrumpir de manera imprevista en cualquier momento.

Quien piense que *Disforia* es una novela de psicópatas al uso se equivoca, quien espere la típica historia de fantasmas, también. ¿Qué es, según tú?

Me gusta destrozlar las expectativas del lector, hacerle creer que vamos a marchar por determinado camino y, en un momento dado, propinarle un empujón inesperado, arrojarle a los matorrales de la linde y comenzar a arrastrarle por la maleza mientras grita. Nadie dijo que el viaje fuera fácil.

Se podría decir que en *Disforia* hay un psicópata, sí, pero no se trata de un tipo con máscara de hockey, ni de un pervertido que disfruta destruyendo adolescentes. Tiene principios, quiere ayudar (a su manera dislocada, claro) y espero que, al final, el lector acabe comprendiendo por qué hace lo que hace. Y, bueno, también hay algo más, algo muy sutil, imperceptible, quizás inexistente. Algo que se mueve entre las sombras, o no.

En cualquier caso, si me permites la expresión, en tu novela has llevado la realidad hasta límites irreales. La sociedad en la que transcurre la acción es la nuestra, pero sutilmente alterada, posee elementos distópicos. Hemos ido a peor.

Se podría decir que la acción transcurre en un futuro cercano, sí. Por pequeños detalles cotidianos el lector ve que la crisis se ha acentuado, que nos han engañado y no estamos saliendo de ella, sino todo lo contrario; la sociedad empieza a mostrar los primeros síntomas de desmoronamiento, los valores morales comienzan a desaparecer. Paro, violencia, pobreza, desahucios, represión... (Oh, vaya, si lo piensas bien, esto podría ser un informativo). La supervivencia parece que será en breve el único objetivo. Que las cosas pintan mal, vaya. La situación se ha deteriorado tanto que el suicidio colectivo se ha convertido en una forma de protesta. Si me permites la broma, te diría que la acción tiene lugar en lo que sería nuestra sociedad actual, pero con otros cuatro años más de mayoría absoluta del PP.

Por cierto, no quiero dejar pasar la oportunidad de preguntarte por dos relatos tuyos que acaban de publicarse recientemente: *EL APORTE*, dentro de la antología «Esta noche conectaremos con el infierno» y *EL NIÑO DE LAS ESTRELLAS* de «Mariposas del oeste y otros relatos». ¿Puedes hablarme un poquito de ellos?

Los relatos breves están infravalorados. Determinadas historias mejoran en las distancias cortas,

no requieren tanto recorrido. Son fogonazos que nos permiten ver imágenes que la oscuridad oculta. Chispazos intensos que muestran lo inesperado. El hecho de que sean tan breves produce más desazón, intuimos que detrás de lo que se cuenta hay mucho más. Me gusta trabajar este formato. Si un buen chiste lo alargas demasiado, pierde la gracia. Hay que saber contar cada historia con el tempo y la extensión adecuados. Estoy muy contento de haber participado en dos antologías con conceptos tan diferentes.

En ambos relatos hay gente atrapada. Y en *Disforia* también. Además, esta novela tiene algunos puntos en común con tu libro más famoso, *La silla*: pocos personajes, ambientes cerrados, claustrofobia, escenarios minimalistas, tensión llevada al máximo. ¿Siempre tienes que encerrar a alguien? ¿Es algo que buscas a propósito?

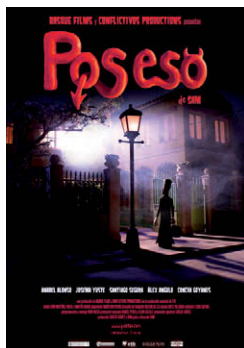
Oh, mierda, sí, tienes razón; pero son cosas que salen así. Se podría decir que ese es mi estilo. Me gustan las historias simples: un tipo atado a una silla, una mujer y su hija atrapadas en un coche con un psicópata... Partir de premisas aparentemente sencillas, para luego retorcerlas, pervertirlas, estirarlas y estrangular al lector con ellas. En mis novelas los escenarios siempre son muy limitados, al igual que el periodo de tiempo en el que transcurre la trama. En *Disforia* la acción tiene lugar en tan solo 24 horas.

Y me alegro de que la compares con *La silla*. Si he de ser sincero, me gustaría que se realizara una reedición en condiciones de esa novela, nunca gozó de la adecuada distribución y creo que se merece una nueva oportunidad en condiciones. Espero que *Disforia* sea bien aceptada por el público y los lectores pidan más cosas mías.

Vamos a pasar un momento por el confesionario, ¿cómo ves el panorama actual del terror?

El panorama es estúpido, tanto creativa como literariamente. Hay grandes voces con personalidad propia. Lo malo no es el género, sino el sector. La crisis editorial está dificultando mucho el acceso a nuevos autores (e incluso a voces consolidadas), a pesar de tener grandes ideas y mucha calidad. La cosa está chungueta, se venden pocos libros y eso hace que las editoriales no se arriesguen demasiado. Es muy difícil para el autor “colocar” un libro, por muy bueno que sea. Confío en que pronto se normalice la situación y el mercado recupere la normalidad, pero no sé... Ejemplos como *Noche*, la asociación española de escritores de terror, demuestran que hay autores con una gran capacidad literaria, dispuestos a aportar nuevas formas de terror.

Muchísimas gracias, David, por tus respuestas y muchísima suerte con *Disforia*. **SFW**



POS ESO

STOP MOTION Y MALA BABA

por José Miguel Rodríguez

Pos Eso es la opera prima del realizador Sam, conocido por sus cortos *Encarna*, *El ataque de los Kriters asesinos* o *Vicenta*. La cinta es un largometraje de animación con muñecos de plastilina que combina el

stop motion y la animación 3D, un trabajo complejo que se ha dilatado en el tiempo por más de tres años. La película cuenta con las voces de los desaparecidos Álex Angulo y Maribí Bilbao, Anabel Alonso o Carlos Areces entre otros. Se trata de una comedia que intenta homenajear al cine de terror con componentes de crítica a la sociedad española más folclórica y de pandereta.

Estrenada en el pasado Festival Internacional de Cinema Fantàstic de Catalunya, tuvo una acogida dispar: entre la decepción



ESTRENO
01
MAYO

Título original:
Pos Eso

ESP | 2014

Productora:
Basque Films
Conflictivos Productions

Distribuidora:
Basque Films

Director:
SAM

Guión:
Rubén Ontiveros
Sam

Reparto:
Anabel Alonso
Álex Angulo
Maribí Bilbao
Santiago Segura
Josema Yuste
Carlos Areces
Concha Goyanes

Duración:
75 min.

del que esperaba algo más que un corto largo y repetitivo y el espectador que se lo había pasado bomba con los chistes y las constantes referencias cinematográficas que contiene la película. Sea como fuere, se trata de una gesta épica digna de admiración por el esfuerzo y complejidad del proyecto. Le deseamos toda la suerte del mundo a la Trini y a su hijo Damián. **SFW**



SWEET HOME

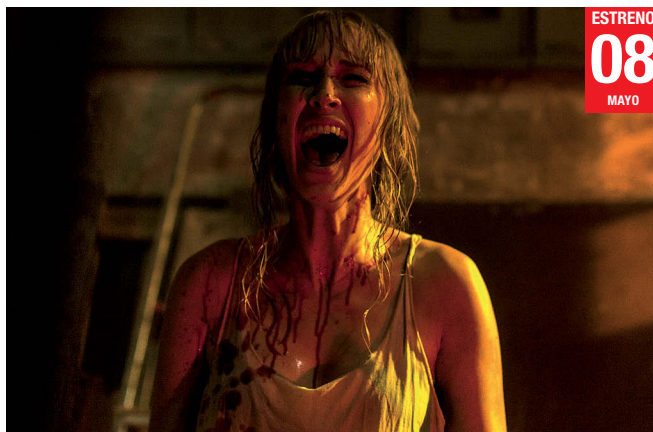
LA PEOR CITA ROMÁNTICA DE TODOS LOS TIEMPOS

por Esther Soledad Esteban Castillo

Sweet Home es una producción made in Spain donde se proponen congelarnos la piel y hacernos vibrar de terror en todas las salas de cine.

Una pareja organiza una velada romántica en un lugar inusual: un edificio semi-abandonado. Ella trabaja como asesora de inmuebles en el Ayuntamiento y tiene las llaves, pero lo que no piensa es que ese edificio pueda tener alguna sorpresa más, y no precisamente agradable.

En la velada descubren que unos encapuchados han asesinado al último inquilino del edificio, por lo que ahora el nuevo objetivo son ellos. Una noche que se dibujaba como romántica y pasional acabará por ser una encarnizada carrera por sobrevivir.



ESTRENO
08
MAYO

Título original:
Sweet Home

ESP | 2015

Productora:
Castelao Pictures
Film Produkcja

Distribuidora:
Filmax

Director:
Rafa Martínez

Guión:
Ángel Agudo
Rafa Martínez
Teresa de Rosendo

Reparto:
Ingrid García Jonsson
Bruno Sevilla
José María Blanco
Eduardo Lloveras
Luka Peros
Oriol Tarrida 'Tarro'
Miguel Ángel Alarcón
Mariona Perrier

El director es Rafa Martínez y el guión es de Teresa Rosendo, Ángel Agudo y el propio Martínez. La desgraciada pareja protagonista es interpretada por Ingrid García Jonsson y Bruno Sevilla.

El suspense y la angustia sin duda están garantizados. Y tú, ¿cómo escaparías de una noche tan contraria a Cupido? **SFW**



MAD MAX: FURIA EN LA CARRETERA

WHAT A LOVELY DAY

por Miguel Martín Cruz

Han pasado unos treinta y cinco años desde que el bueno de Max se asomara por primera vez a las pantallas de

medio mundo, y que su regreso coincidiera con la fiebre de *remakes* que llevamos sufriendo en los últimos tiempos no hacía presagiar nada bueno. Sin embargo hay un detalle que hace que el aficionado mantenga la esperanza, y es que el director de la trilogía original, el poco prolífico George Miller (su último éxito fue la cinta de animación *Happy Feet* de 2006), repita en idénticas labores para el resurgimiento de tan atípico héroe. El espíritu apocalíptico y salvaje de aquella primera cinta se ha mantenido intacto, tal y como



ESTRENO
15
MAYO

Título original:
Mad Max: Fury Road

USA/AUSTRALIA | 2015

Productora:
Kennedy Miller Prod.
Village Roadshow Pict.

Distribuidora:
Warner

Director:
George Miller

Guión:
George Miller
Brendan McCarthy

Reparto:
Tom Hardy
Charlize Theron
Nicholas Hoult
Rosie Huntington-Whiteley
Zoë Kravitz
Riley Keough
Nathan Jones
Megan Gale

Duración:
120 min.

podemos comprobar en unos trailers que inciden en las persecuciones automovilísticas en desolados parajes desérticos. Lo que sí ha cambiado, como es obvio, es el reparto: si la franquicia *Mad Max* convirtió en estrella a Mel Gibson, ahora es Tom Hardy el encargado de dar continuidad al personaje en lo que ya se prevé como una nueva trilogía. En esta polvorienta aventura el loco Max estará acompañado por Furiosa, a la que aporta magnífica presencia Charlize Theron. **SFW**



POLTERGEIST

REVISIONANDO UN CLÁSICO

por Marc Gras

Habiendo sido el director de la maravillosa *Monster House* (2006), Gil Kenan estaba destinado a dirigir esta nueva adaptación de *Poltergeist*, el clásico de 1982 de Tobe Hooper (que las malas lenguas dicen que fue

dirigido realmente por Steven Spielberg), sobre todo tras la irregular *City of Ember: en busca de la luz* (2008).

Volviendo a un terreno que domina (las casas encantadas), Kenan pone al día esta historia original del propio Spielberg con un nuevo guion a cargo de David Lindsay-Abaire (proveniente, sobretudo, del teatro musical) en el que una familia es aterrorizada por los espíritus que habitaron en el pasado su nueva casa, a la que acaban de mudarse, y que deciden ensañarse con la hija pequeña.



ESTRENO
22
MAYO

Título original:
Poltergeist

USA | 2015

Productora:
Vertigo Entertainment
Metro-Goldwyn-Mayer

Distribuidora:
Twentieth Century Fox

Director:
Gil Kenan

Guión:
David Lindsay-Abaire

Reparto:
Sam Rockwell
Rosemarie DeWitt
Jared Harris
Saxon Sharbino
Nicholas Braun
Jane Adams
Kenneth Clements
Susan Heyward
Kyle Catlett
Soma Bhatia
Karen Iwany
L.A. Lopes

Una nueva adaptación que se anticipa más oscura que la original (si dejamos al margen su leyenda negra), con algunos nombres de lujo en el reparto, como los siempre excelentes Sam Rockwell y Jared Harris. **SFW**

TOMORROWLAND:

EL MUNDO DEL MAÑANA



LOS MISTERIOS DEL TIEMPO Y EL ESPACIO

por Esther Soledad Esteban Castillo

Y a ti... ¿qué te gustaría encontrarte en el mundo del mañana?

Originalmente la película se llamaba *1952* pero Walt Disney decidió cambiarle el nombre a *Tomorrowland*, al igual que el parque donde la diversión y la música se fusionan en un solo lugar y que ha desatado la locura de medio mundo, un objetivo bastante aceptable para esta película. En el filme podremos acompañar a Frank y a Casey a *Tomorrowland*, donde



ESTRENO
29
MAYO

Título original:
Tomorrowland

USA | 2015

Productora:
Walt Disney Pictures

Distribuidora:
Walt Disney Pictures

Director:
Brad Bird

Guión:
Damon Lindelof
Brad Bird

Reparto:
Britt Robertson
Judy Greer
George Clooney
Hugh Laurie
Kathryn Hahn
Tim McGraw
Pierce Gagnon
Keegan-Michael Key
Lochlyn Munro
Jedidiah Goodacre
Aliyah O'Brien
Michael Rowe

mágicamente todas sus acciones cambiarán de una forma muy positiva tanto el mundo que les rodea como a ellos mismos, fruto de la unión de su destino dirigido a este lugar perdido en el espacio y el tiempo.

Tras el éxito de Bird con la película animada *Los Increíbles* y con la de imagen real *Misión Imposible: Protocolo Fantasma*, vuelve con el reto de lograr otro hito cinematográfico a la altura de los anteriores. **SFW**



IT FOLLOWS

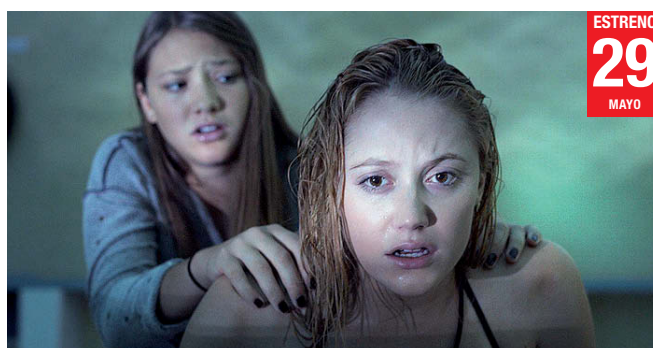
SEXO ¿SEGURO?

por David Ribet

Después de su buena acogida en festivales como Cannes y Sitges. Su próxima participación en Nocturna y de la ristra de buenas críticas que ha cosechado a su paso por las carteleras estadounidenses, por fin se estrena en nuestro país *It Follows*, segunda

película del director y guionista David Robert Mitchell (*The Myth of the American Sleepover*).

Considerada como una especie de cruce entre el cine indie de Sundance y la obra de John Carpenter (a la que el propio director cita como un referente), *It Follows* nos cuenta la historia de Jay, una joven de 19 años que, tras un encuentro sexual aparentemente inocente, empieza a tener visiones horribles y una angustiada sensación de que alguien o algo la persigue.



ESTRENO
29
MAYO

Título original:
It Follows

USA | 2014

Productora:
Animal Kingdom
Two Flints

Distribuidora:
Surtsey Films

Director:
David Robert Mitchell

Guión:
David Robert Mitchell

Reparto:
Keir Gilchrist
Carollette Phillips
Loren Bass
Olivia Luccardi
Lili Sepe
Maika Monroe
Jake Weary
Daniel Zovatto
Charles Gertner

Duración:
100 min.

A medida que la amenaza crece, Jay y sus amigos serán testigos del verdadero terror que les acecha.

Maika Monroe, a la que también hemos podido recientemente en *The Guest* (otra de las sensaciones del pasado Festival de Sitges) se mete en la piel de la sufrida protagonista en una cinta que intenta traer un poco de aire fresco y dignidad al siempre mancillado cine de terror adolescente. Y a juzgar por las críticas y los rumores de una posible secuela, parece haberlo conseguido. **SFW**

MENÚ

FANTÁSTICO



Primer plato: HABÍA UNA VEZ DOS HÉROES (*Babes in Toyland*, 1934)

Segundo plato: A PAGE OF MADNESS (*Kurutta ippēji*, 1926)

Postre: EL REGRESO DE LOS MUERTOS VIVIENTES (*The Return of the Living Dead*, 1985)

Cocinado por El Guardián

■ HABÍA UNA VEZ DOS HÉROES

Pese a no ser una cinta especialmente recordada hoy en día en España (en Estados Unidos la situación es muy diferente, pues es emitida todos los años por fechas de Halloween o Navidad), esta primera adaptación de la opereta *Babes in Toyland* de Victor Herbert (que tendría su buena dosis de sucesivas adaptaciones que llegarían hasta los años 90, y en las que destaca, aunque resulte inferior a ésta, la realizada por los estudios Disney en 1961) no sólo resulta una película inusual aún hoy en día, sino que en ella se puede ver fácilmente la semilla de lo que cinco años más tarde sería el gran éxito de la adaptación, también presentada por la Metro-Goldwyn-Mayer, de *El mago de Oz*.

Como ocurría con ésta estamos ante una cinta que sucede en un mundo de fantasía totalmente ajeno al nuestro en donde habitan toda clase de personajes extraordinarios y en el que por supuesto existe una confrontación entre las fuerzas del bien y del mal. En éste caso los personajes que habitan esta *ciudad de los juguetes* serían los protagonistas de los cuentos de hadas y canciones infantiles más populares en Nortea-

mérica (algunos también aquí), como mamá oca, los tres cerditos, el viejo Rey Cole o Tom-Tom. El malo de la función lo personificaría el viejo Silas Barnaby (interpretado curiosamente por un veinteañero), que además de querer casarse con la bella Bo-Peep, pese a que ella lo rechaza constantemente, es el dueño de la hipoteca de la casa-zapato donde viven nuestros protagonistas y pretende usar ese poder para desahuciarlos.

La principal peculiaridad de esta adaptación es que cuenta como protagonistas también con Laurel y Hardy (los popularmente conocidos en España como *el gordo y el flaco*) en una rarísima incursión del dúo en el terreno fantástico. El añadido de estos maestros de la comedia clásica, una de las parejas cómicas más conocidas del mundo, le sienta fenomenal a la película, pues le otorga el alma, la humanidad y la ternura que la redondean (de hecho, incluso la posterior versión de Disney presenta una copia de sus personajes a través de otra pareja de actores diferente). No es que la cinta llegue a ser en ningún momento una plena obra del dúo, pero tampoco su presencia resulta banal, por lo que la mezcla de la fantasía un tanto tétrica de la historia con la comedia blanca de ambos funciona de maravilla.

El aspecto tenebroso e incluso a ratos terrorífico de este *film* familiar (especialmente en su parte final con el ataque de los *cocos* a la ciudad de los juguetes) puede resultar chocante para los espectadores de hoy, puesto que vivimos en una época de marcado recato en los elementos terroríficos o perturbadores en las ficciones para niños, pero en aquellos tiempos era totalmente común (como los ejemplos de *Blancanieves y los siete enanitos* y *Pinocho* pueden atestiguar) y lo seguiría siendo por muchos años (incontables otros, desde *Un mundo de fantasía* a *Oz*, *un mundo fantástico* o la mismísima *E.T. el extraterrestre*). Así, resultan especialmente extraños los diseños de los tres cerditos y especialmente el del personaje más memorable de la cinta: una especie de gamberro ratón Mickey interpretado por ¡un mono capuchino!

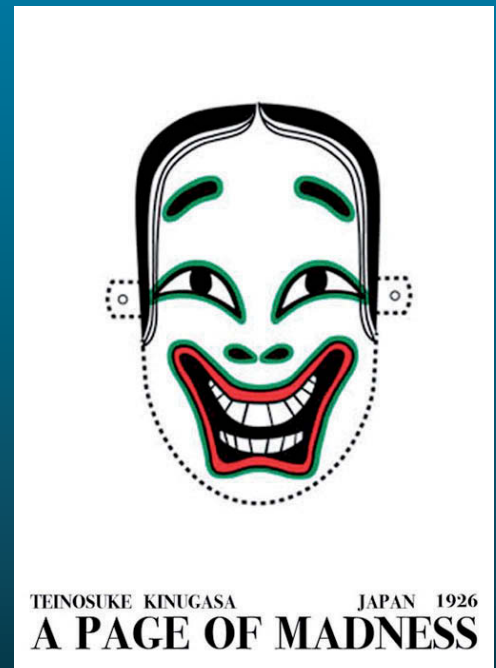
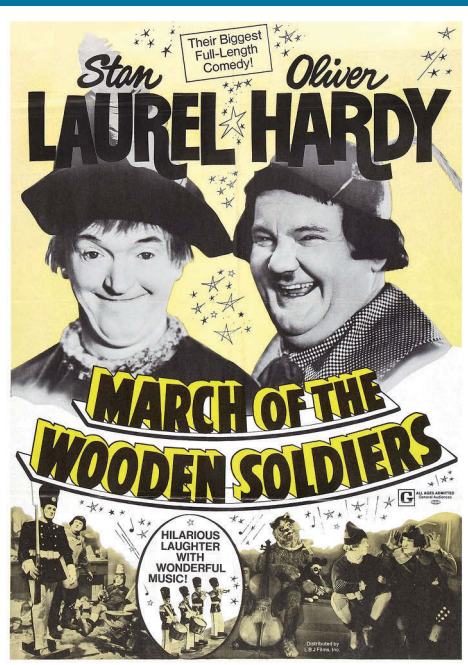
Uno de los puntos más flojos de la cinta son sus números musicales, que si bien resultan infinitamente mejores que en la versión de Disney y no detienen demasiado la trama, están

lejos de ser tan memorables como los de la posterior *El mago de Oz*. Pese a ello la película se ve con facilidad y resulta un entretenimiento lleno de una buena cantidad de elementos bizarros e inesperados que hacen que se siga manteniendo fresca ochenta años después.

Como curiosidad añadir que estamos ante uno de los escasos ejemplos en los que la versión coloreada por ordenador a la que es más fácil acceder hoy en día, no sólo no desmerece, sino que hasta mejora la experiencia alucinatoria de su visionado. Todo un clásico.

■ A PAGE OF MADNESS

La cinematografía japonesa de la época muda es una de las que más ha sufrido los estragos del tiempo en el mundo, con el resultado de que sólo un 1% de su producción se conserva hoy en día de forma completa o parcial. Es por eso que el descubrimiento en 1971 por su propio director, Teinosuke Kinugasa, de una obra de vanguardia tan fundamental para la historia cinematográfica del país como es esta *Una página de locura* se puede considerar una de las más destacadas recuperaciones fil-



micas del pasado siglo. La película se conserva en una versión con el metraje reducido respecto a su estreno original de 1926, aunque parece que se trata de un recorte realizado por el propio director tras su redescubrimiento, por lo que podríamos decir que estamos ante un *montaje del director*, con la imposibilidad añadida de no poder compararlo con el original.

Aunque en el momento de su estreno la película no tuvo una influencia importante en el devenir de la filmografía japonesa, sí que es fácil ver desde un punto de vista historicista que se trata de una obra adelantada a su tiempo. En unos años en los que el cine japonés se refugiaba en masa en clásicas historias de samuráis y adaptaciones del teatro kabuki, Kinugasa ofreció un soplo de aire fresco que maravilló a la crítica de su momento, que la consideró la primera obra propiamente cinematográfica japonesa. Tal era la radical diferencia con sus cintas contemporáneas que fue la primera cinta japonesa en estrenarse en cines dedicados únicamente al estreno de películas extranjeras (consideradas por entonces como una categoría aparte del producto nacional), aunque como digo no llegó a calar realmente en el público de su época.

Si bien la película durante su estreno habría contado con un *benshi* (un actor profesional que habría acompañado la proyección explicando la trama y añadiendo emociones a lo que sucedía en pantalla), una figura característica del cine mudo japonés, a diferencia de otras cintas de su época la cinta no contaba con intertítulos (a la manera de *El último* de Murnau, en la que muy probablemente se inspiró), lo que convierte su visionado en una experiencia casi abstracta y muy experimental, especialmente en la versión que se conserva hoy en día (que no incluye esa narración).

La historia se centra en un hospital psiquiátrico en el que trabaja nuestro protagonista para estar cerca de su mujer, que está ingresada allí tras el intento de ahogar en un río a su hija cuando era pequeña. La presentación de los internos del psiquiátrico y la plasmación de la locura en sí misma, le dan juego a su director para crear un espectáculo visual muy influenciado por el montaje de vanguardia de aquellos años, que directores como Abel Gance o Serguéi Eisenstein estaban utilizando. Ya desde su mismo arranque, con el frenético baile de una de las reclusas intercalado con la tormenta que está sucediendo en el exterior del edificio, se nos ofrece toda una secuencia hipnótica y de gran fuerza.

Además del propio Kinugasa, que más adelante nos dejaría otras obras tan reconocidas como *La puerta del infierno* (ganadora de la Palma de Oro en Cannes en 1954), en la creación de la cinta participaron un grupo de artistas de vanguardia japoneses agrupados bajo el nombre de *Escuela de las nuevas percepciones*, entre los que se encontraba el que fue principal responsable del guion, Yasunari Kawabata, que llegaría a ganar el Premio Nobel de literatura en 1968.

Aún hoy en día la película es toda una delicia de una fuerza arrolladora, y algunas de sus es-

cenas producen fácilmente un gran impacto en el espectador; como el sueño en el que el protagonista coloca máscaras blancas (típicas del teatro Noh japonés) con diferentes expresiones de paz y alegría encima del rostro de los diferentes pacientes del psiquiátrico, incluyendo a su propia esposa, en un desesperado intento de lograr un final feliz a su terrible situación. Todo un descubrimiento.

■ EL REGRESO DE LOS MUERTOS VIVIENTES

Terminamos con todo un clásico de los años 80 y una de las películas fundamentales del subgénero zombi. El debut en la dirección de Dan O'Bannon se produjo prácticamente por casualidad y fue fruto de la complicada gestación de esta película. Presentada como una especie de secuela indirecta de *La noche de los muertos vivientes*, en la que la historia no continúa la de aquella (de hecho en muchos casos la pervierte), pero que sí convive en el mismo mundo, reconociendo su legado y queriendo incluso hacernos pasar los hechos que allí se narraban como reales, la película nace en un principio como el fruto de una escisión: la que se produjo entre los dos creadores de la cinta de zombis original, George A. Romero y John Russo.

El primero continuaría con las secuelas oficiales del *film*, mientras que el segundo se quedaría con los derechos de la denominación *muertos vivientes* e intentaría crear su propia franquicia paralela, de la que surgiría el guion primigenio de esta cinta, muy diferente y con un tono serio heredero de la franquicia original. Pero los productores del *film* no vieron futuro en tratar de imitar una saga ya claramente establecida, por lo que trajeron a O'Bannon al proyecto para que reescribiera el guion y él fue quien realmente rediseñó todo el concepto, lo convirtió en una mezcla de horror y comedia, y finalmente, tras la negativa de Tobe Hooper para dirigirlo (prefirió rodar *Lifeforce* - *Fuerza*

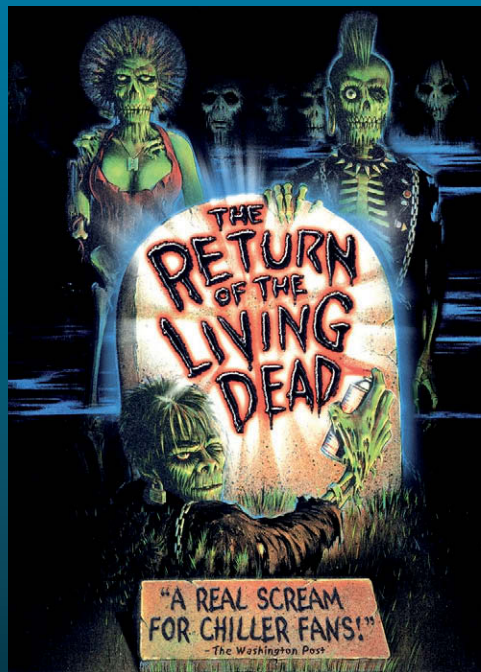
vital, también con guion de O'Bannon), decidió tomar el mismo las riendas.

Y si O'Bannon como realizador realiza un trabajo más que notable en la cinta, es realmente su labor de escritura la que resulta el principal acierto de la cinta (algo lógico si recordamos que de sus manos han salido también clásicos como *Alien*, *Muertos y enterrados* o *Desafío total*), tanto en lo que se refiere al concepto de película paródica-pero-sería que maneja, como a su escritura de personajes (el dúo de Burt y Ernie resulta antológico, pero el personaje de Frank o los miembros de la pandilla de punks no se les quedan atrás) o a su deseo de redefinir el concepto zombi, haciéndoles más inteligentes, rápidos y casi indestructibles (resulta triste que hoy en día tanta gente crea que el zombi veloz nace en **28 días después**). También su visión pesimista y el carácter de catástrofe inevitable que recorre la trama, en la que cualquier intento de los personajes por arreglar la situación no hace más que empeorarla, es otro de sus grandes aciertos.

El montaje, llevado a cabo por Robert Gordon, también es excelente, pues consigue convertir una trama bastante trillada y predecible (grupo de personajes quedan aislados a expensas de una horda de enemigos y han de buscar la manera de lograr huir) en un frenético divertimento que no da tregua al espectador y que se disfruta desde el primer minuto al último (es fácil comprobar su importancia en el resultado final cuando se compara la cinta con el montaje previo que salió a la luz hace unos años, en el que además de contener algunas escenas nuevas, el ritmo era infinitamente más mortecino).

También la labor del departamento de maquillaje y de efectos es más que memorable, sobre todo teniendo en cuenta que nos encontramos ante una producción de muy bajo presupuesto. Pese a ello la cinta consigue presentar varios momentos y seres especialmente memorables, como el zombi de alquitrán (de brillante diseño), la zombi de medio cuerpo que nos desvela las características de estos *nuevos* revividos (como su pasión por los cerebros), los cachorros de perro partidos en dos y reanimados o los planos de zombis comiendo cerebros, realmente desagradables gracias a la utilización de cerebros reales de vaca.

Una cinta fundamental y un gran éxito en su día (que incluso hizo sombra a *El día de los muertos* del propio Romero) y uno de los mejores ejemplos al mismo tiempo de las inimitables peculiaridades del cine de los ochenta. **SPW**

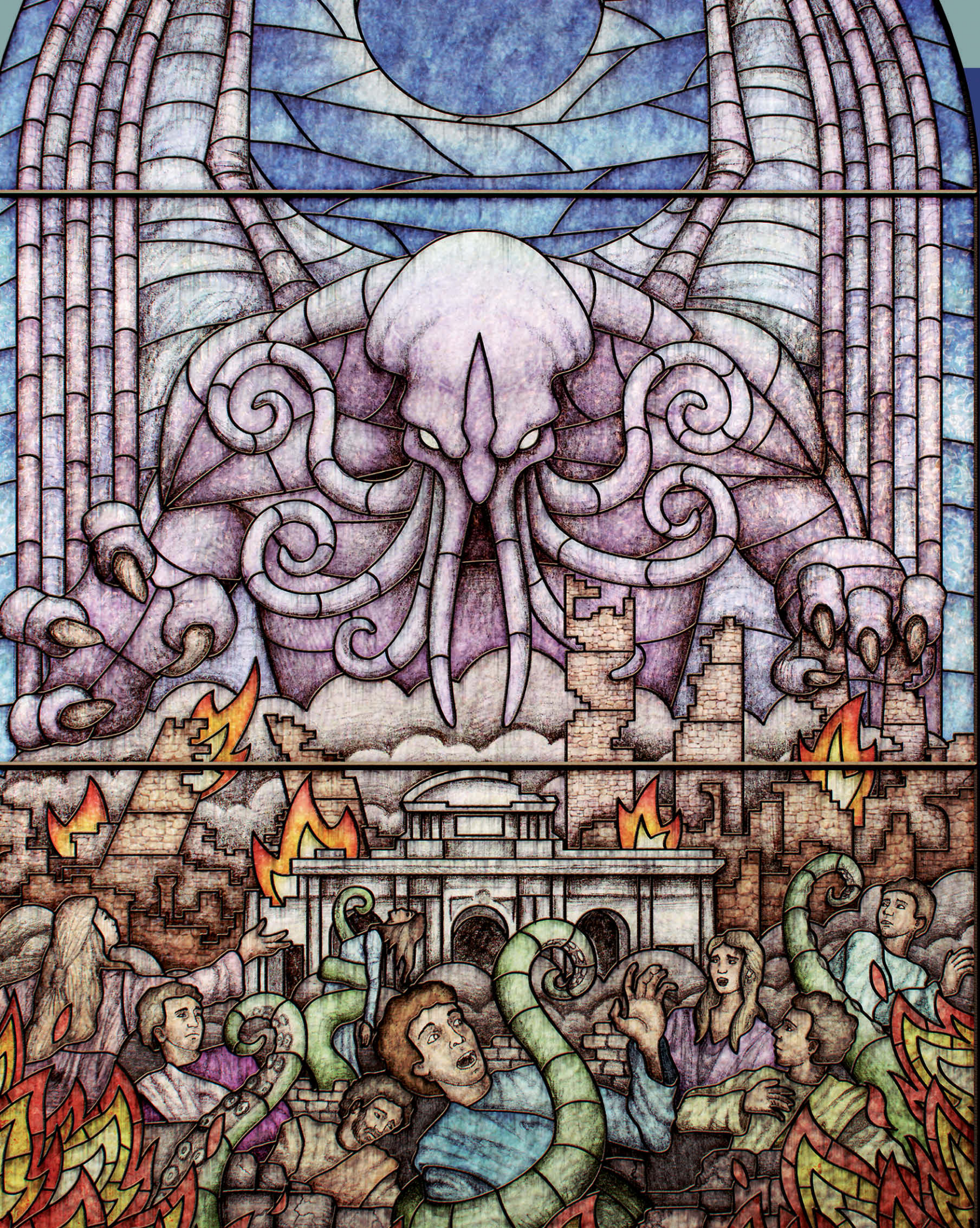


DISPONIBILIDADES

Había una vez dos héroes - Editada en España en DVD por Armadillo Films (con el título "La marcha de los soldaditos de madera") y en Blu-Ray por Llamentol.

A page of madness - No disponible comercialmente. Se puede visualizar en Youtube y en archive.org.

El regreso de los muertos vivientes - Editada en España en DVD por 20th Century Fox Home Entertainment. En Blu-Ray en UK por Second Sight Films y en USA por 20th Century Fox.





NOCTURNA

III EDICIÓN DEL FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE FANTÁSTICO DE MADRID

Un año más los madrileños cines Palafox acogerán una nueva edición de Nocturna, el Festival Internacional de Cine Fantástico de Madrid. Con más de 46 premieres (nacionales, internacionales, europeas y mundiales) se afianza como una de las citas ineludibles para todo fan del género que se precie. A continuación te desglosamos su programación, al menos la que ha sido confirmada hasta el cierre de esta edición, para que puedas planificar mejor. Puedes entrar en su página web para ver todos los títulos que se podrán ver en el Festival, así como la película de clausura, y te emplazamos para un próximo nú-

mero de Scifiworld donde os contaremos todo lo sucedido en este Nocturna 2015.

INAUGURACIÓN

■ **HORNS**
(USA, 2013)
PREMIERE ESPAÑOLA

La adaptación de la novela de Joe Hill dirigida por Alexandre Aja nos presenta la historia de un joven apesadumbrado, tras la misteriosa muerte de su novia del que todo el pueblo le culpa, descubrirá como tras la aparición de unos cuernos en su frente obtiene el poder de que la gente obedezca sus deseos.

un pueblo sobre el que se desata el mal cuando empresa maderera se instala en los bosques cercanos. El sheriff Paul Shields, separado de su mujer a causa de una tragedia comenzará a investigar unos misteriosos ataques de animales.

■ **EXETER**
(USA, 2014)
PREMIERE ESPAÑOLA

Marcus Nispel dirige este *film* que nos muestra como cuando una pandilla de adolescentes encuentran un viejo disco de vinilo durante una fiesta desatan un espíritu que se infiltra en el grupo poseyendo un cuerpo tras otro. Pronto descubrirán que el espíritu trata de



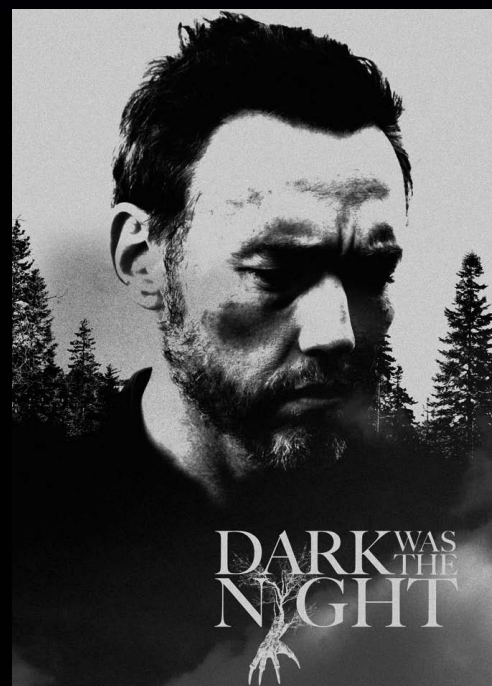
SECCIÓN OFICIAL FANTÁSTICO

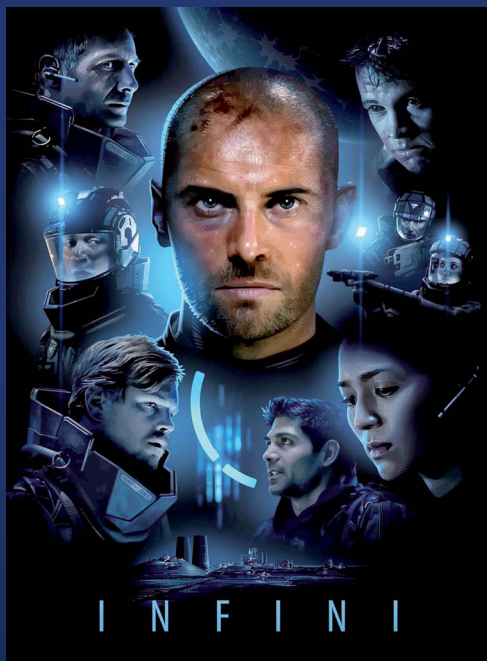
■ **CHARLIE'S FARM**
(Australia, 2014)
PREMIERE EUROPEA

Con la intención de hacer algo diferente, cuatro amigos se meten en la Australia profunda para explorar la granja de Charlie, el lugar donde una familia murió violentamente a manos de una muchedumbre enfadada. A pesar de todas las advertencias, ellos continúan en su aventura en busca del terror...

■ **DARK WAS THE NIGHT**
(USA, 2014)
PREMIERE INTERNACIONAL

Protagonizada por Kevin Durand (*The Strain*), la segunda película de Jack Heller nos traslada a





transmitirles un mensaje y que la verdadera fuente del mal está muy cerca...

■ **INDIGENOUS**
(USA, 2014)
PREMIERE EUROPEA

Cinco amigos se encuentran en Panamá para una vacaciones. En una fiesta escuchan las historias acerca de una bonita cascada en el interior de la selva y, sin hacer caso a las advertencias, deciden ir a buscarla. En el camino, el grupo descubre que las leyendas sobre el mítico "chupacabras" puede que sean ciertas...

■ **INFINI**
(Australia, 2015)
PREMIERE ESPAÑOLA

Un equipo de búsqueda y rescate viaja hasta una lejana estación minera para salvar al único superviviente de un accidente. El equipo deberá transportar en ese entorno hostil una letal arma biológica que llegará a la Tierra en una hora.



■ **JUNE**
(USA, 2015)
PREMIERE MUNDIAL

June nos presenta la historia de una inocente huérfana de 9 años que comparte su cuerpo con Aer, una antigua fuerza sobrenatural cuyo objetivo es destruir a la raza humana para permitir que la naturaleza prevalezca en la Tierra.

■ **KILL ME THREE TIMES**
(USA/Australia, 2014)
PREMIERE ESPAÑOLA

Charlie Wolfe es un asesino profesional que descubre que no es el único que intenta acabar con su próxima víctima y se verá envuelto en un triángulo de mutilación, chantaje y venganza.

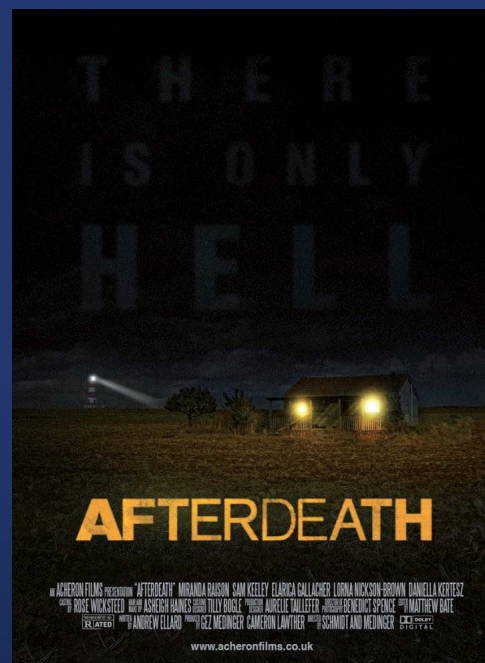
■ **LIZA, THE FOX-FAIRY**
(Hungría, 2014)
PREMIERE ESPAÑOLA

El único compañero de Liza es su amigo imaginario Tomy Tani, el fantasma de un cantante de pop japonés de los años 50 que solo ella puede ver. El día de su 30 cumpleaños, Liza sale con la esperanza de encontrar a su verdadero amor... y se convierte en la principal sospechosa de una serie de asesinatos.

SECCIÓN OFICIAL DARK VISIONS

■ **AFTERDEATH**
(Reino Unido, 2015)
PREMIERE INTERNACIONAL

Un film dirigido por Gez Medinger y Robin Schmidt, en el que cinco jóvenes despiertan cerca de una casa abandonada en una noche perpetua. Pronto descubren que están muertos y comienzan a experimentar explosiones de dolor, y la aparición de una demoniaca criatura que les hacen pensar que se encuentran en el mismísimo infierno.



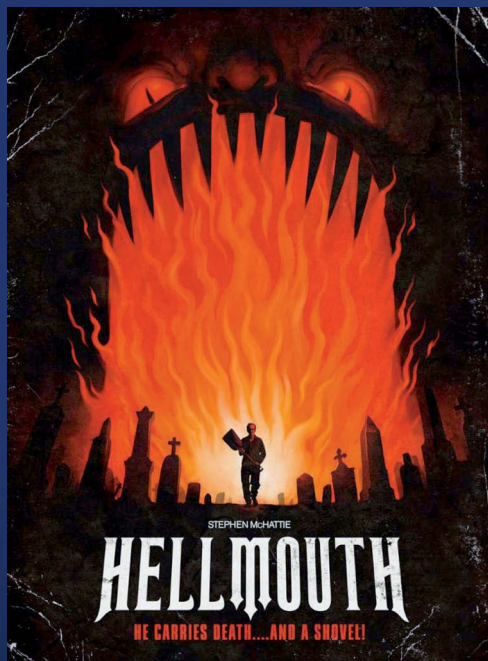
■ **ANOTHER**
(USA, 2014)
PREMIERE ESPAÑOLA

Un alucinógeno *film* que mezcla el estilo visual del giallo con Alucarda, La hija del diablo, para presentarnos la provocadora historia de una bella mujer que se introduce en el oscuro mundo de la posesión demoníaca, el deseo y las indulgencias extremas cuando se entera de que podría tener una gemela diabólica.

■ **DON'T SPEAK**
(España, 2015)
PREMIERE MUNDIAL

Un grupo de jóvenes celebran una fiesta en un barco. A lo lejos un pequeño pueblo les observa en silencio. Cuando uno de ellos resulta gravemente herido, deciden acercarse al pueblo para buscar ayuda. La reducida población del pueblo no se la brindará. Pronto comenzarán a suceder cosas extrañas y los jóvenes encontra-





rán la muerte en terribles circunstancias. Los supervivientes deberán descubrir la razón de estos asesinatos en absoluto silencio, si quieren salir con vida del pueblo.

■ **HELLMOUTH**
(Canadá, 2014)
PREMIERE ESPAÑOLA

Dirigida por John Geddes (*Exit Humanity*) y guionizada por Tony Burgess (*Pontypool*), Hellmouth nos trasladará a 1950 para presentarnos a un moribundo enterrador que viajará al infierno para salvar el alma de una hermosa mujer.

■ **III**
(Alemania/Rusia, 2015)

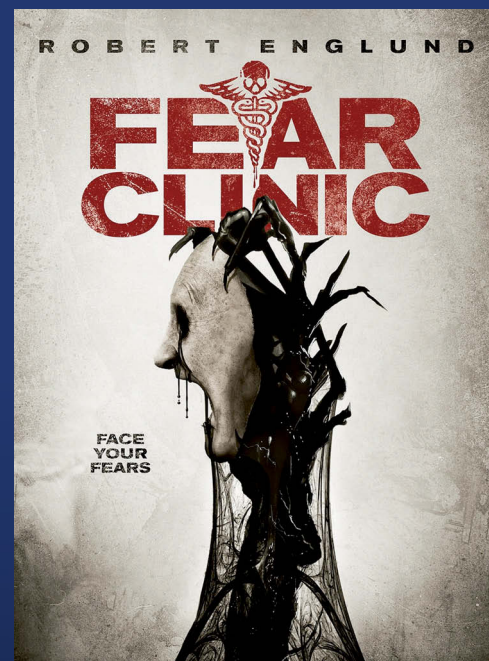
Ayia y Mirra solo pueden contemplar con impotencia como una plaga se lleva la vida de su madre sin poder hacer nada al respecto. Nada más enterrar a su difunta madre es Mirra quien caerá presa de esta enfermedad y una Ayia desesperada acudirá en busca del



Padre Herman para intentar ayudar a su hermana. Es entonces cuando la joven descubre un antiguo libro donde cuentan cómo es posible curar cualquier enfermedad por medio de un ritual chamán que se adentra en lo más profundo de la mente...

■ **THE MIDNIGHT SWIM**
(USA, 2014)
PREMIERE EUROPEA

Un *film* dirigido por Sarah Adina Smith, que ha pasado por festivales tan renombrados como el Fantasia de Canadá, el AFI Fest en el que se alzó con el premio del público o el Festival de Ithaca donde se alzó con el galardón a la mejor película. El *film* nos traslada al inusualmente profundo Spirit Lake, un lugar del que ningún buceador ha logrado alcanzar el fondo. La doctora Amelia Brooks desaparece durante una inmersión y sus hijas se reúnen para poner en orden sus asuntos y sumergirse en los misterios del lago.



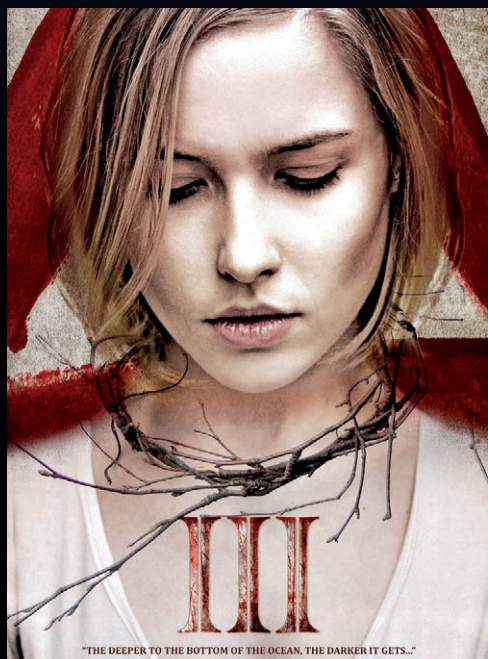
aparecer por lo que decide acudir nuevamente a la clínica, donde descubrirá las verdades y nuestras intenciones del Dr. Andover...

■ **HEADLESS**
(USA, 2015)
PREMIERE INTERNACIONAL

El pasado año, fuera de competición pudimos ver *Found*, en aquella película se podía ver alguna escena de un supuesto *slasher* perdido rodado en 1978. Ahora Arthur Cullipher debuta tras las cámaras para ofrecernos ese *film* sobre un asesino canibal, sin escrúpulos, y nos ofrece un viaje a través de una de las mentes más perturbadas de la historia. Abstenerse estómagos débiles.

■ **LOST AFTER DARK**
(Canadá, 2014)
PREMIERE ESPAÑOLA

Lost After Dark es todo un homenaje a los *slasher* de los 80, en el que un grupo de adoles-



SECCIÓN OFICIAL MADNESS

■ **BUNNY THE KILLER THING**
(Finlandia, 2015)
PREMIERE MUNDIAL

La película nace de un cortometraje que tuvo mucho éxito en su pase por festivales internacionales. Un grupo de finlandeses e ingleses pasan un fin de semana en una cabaña cuando una criatura, mitad hombre mitad conejo, les ataca. La criatura es la perversa "Bunny, the killer thing"...

■ **FEAR CLINIC**
(USA, 2014)
PREMIERE ESPAÑOLA

Sara Falls es una joven cuyas fobias comienzan a crecer alarmantemente, por lo que decide buscar la ayuda de un especialista, el Dr. Andover. Allí, junto a otros 4 pacientes, logra superar con éxito sus miedos. Un año más tarde las fobias vuelve a



INVITADOS Y HOMENAJEADOS

Además de los representantes de las películas que se proyectarán durante el Festival, Nocturna entregará varios premios honoríficos a diferentes personalidades del género fantástico que te detallamos a continuación.

ROBERT ENGLUND Premio Maestro del Fantástico (Glendale, California, 1947)



El actor que encarnó a Freddy Krueger en la saga de *Pesadilla en Elm Street* asistirá a Nocturna con motivo de la celebración del estreno en nuestro país, hace 30 años, de la primera entrega y recibirá el premio *Maestro del Fantástico*, puedes disfrutar de un repaso a su carrera en este mismo número.

LAMBERTO BAVA Premio Maestro del Fantástico (Roma, Italia, 1944)



Hijo de Mario Bava, Lamberto asistirá a Nocturna para celebrar el aniversario de su película *Demons* (1985), además de recibir también el premio honorífico del Festival, el *Maestro del Fantástico*.

ALEXANDRE AJA Premio Honorífico (París, Francia, 1978)



Tras sorprender a los aficionados con *Alta Tensión* en 2003, Aja ha desarrollado una amplia carrera englobada en el género, con títulos como *Piraña 3D*, *Las Colinas tienen Ojos*, o *Reflejos*. Su última

película *Horns* abrirá el Festival y Aja recibirá un premio honorífico para celebrar su trayectoria.

ÁLEX DE LA IGLESIA Premio Maestro del Fantástico (Bilbao, 1965)



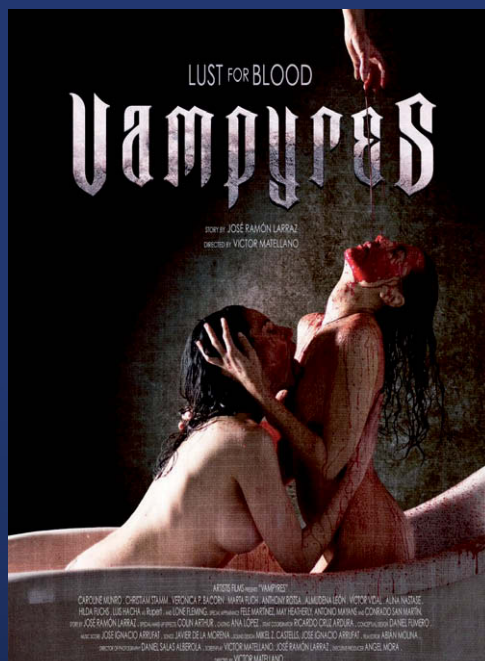
Coincidiendo con el 20º aniversario del estreno de *El Día de la Bestia*, el director bilbaino visitará Nocturna para recibir el premio *Maestro del Fantástico* por su contribución al cine fantástico español con títulos como *Balada Triste de Trompeta*, *Acción Mutante*, *Las Brujas de Zugarramundi*, *Películas para no dormir* o *Plutón B.R.B. Nero*.

JOSEP ANTÓN PÉREZ GINER Premio SciFiworld Hall of Fame (Valencia, 1934)



El co-fundador de la mítica Profilmes recibirá el premio *SciFiworld Hall of Fame* por su labor como productor de títulos como *La Noche del Terror Ciego*, *Exorcismo*, *El Mariscal del Infierno* o

La Saga de los Drácula, entre muchos otros, que cimentaron las bases del género de terror en nuestro país.



centes, de viaje en busca de fiesta, quedarán varados en un autobús y terminarán luchando por sus vidas contra un asesino caníbal...

MÉXICO BÁRBARO (México, 2014)

Un film en el que ocho directores mexicanos se unen para ofrecernos una antología de historias inspiradas en las tradiciones y leyendas mexicanas, en las que se dan cita duendes, fantasmas, criaturas extrañas, sacrificios aztecas, el día de los muertos y muchas cosas más.

VAMPYRES (España, 2015) PREMIERE MUNDIAL

La revisión del film de José Ramón Larraz, *Las Hijas de Drácula*, que dirige Víctor Matellano con un reparto encabezado por Caroline Munro, junto a Anthony Rotsa, Veronica Bacorn, Alina Nastase, Luis Hacha, Marta Flich y Almudena León entre otros, sigue conteniendo sensualidad, truculencia, descaro y una atmósfera malsana, pero en un tono más sofisticado que ofrece más acción, más terror y más gore en consonancia con los tiempos actuales. La historia se centra en dos vampiras que habitan en una oscura mansión donde atraen a hombres a los que les ofrecen orgías de sexo que terminan siendo orgías de sangre. Hasta aquel lugar llegan, unos jóvenes excursionistas con ganas de fiesta, y un hombre joven que esconde un oscuro pasado.

WE ARE MONSTERS (Suecia, 2015) PREMIERE MUNDIAL

El nuevo e intenso trabajo de Sonny Laguna y Tommy Wiklund, ganadores de Nocturna 2013 con *Wither*, que esta vez nos ofrecen una vuelta de tuerca al género del *rape & revenge* presentándonos a Emma, una joven australiana que tras llegar a los Estados Unidos será secuestrada y torturada por un trío de psicópatas. ¿Hasta dónde estará dispuesta a llegar para escapar de sus captores?



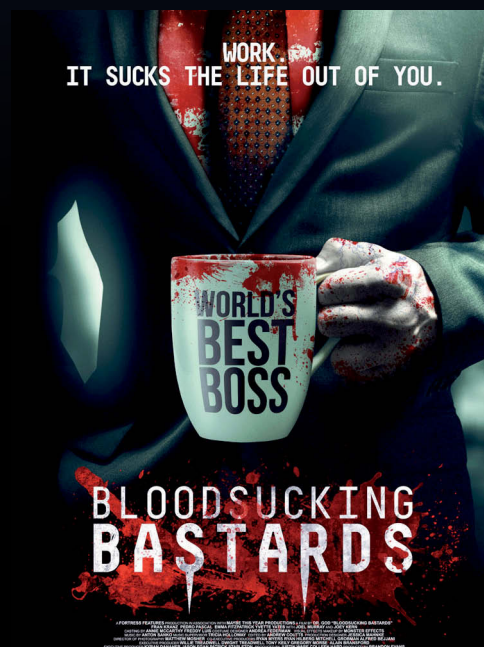
SECCIÓN PANORAMA

BACKCOUNTRY (Canadá, 2014)

Una pareja de excursionistas se extravían en uno de los rincones más remotos de Canadá. Sin comida ni agua con la que subsistir, no tardan en descubrir horrorizados que se encuentran en una área poblada por osos salvajes. Basada en una historia real.

BLOODSUCKING BASTARDS (USA, 2015) PREMIERE INTERNACIONAL

Evan, un obediente y explotado empleado de una corporación, ve como su mundo comienza a desmoronarse cuando su ascenso va a parar a las manos de Max, su némesis. Pronto descubrirá el terrible secreto que se oculta tras los inquietantes cambios que sufren sus compañeros de oficina, por lo que Evan tendrá que enfren-





tarse al mal antes de que su carrera, su vida y la de sus amigos lleguen a su fin.

■ IT FOLLOWS

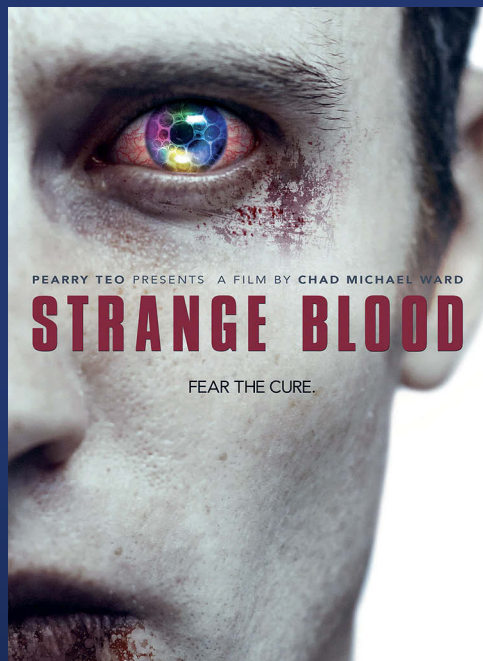
(USA, 2014)

Para Jay de 19 años, el otoño debería consistir en ir a la escuela y salir con chicos. Sin embargo, tras un encuentro sexual aparentemente inocente, empieza a tener visiones horribles; no consigue librarse de la sensación de que alguien o algo la persigue. A medida que la amenaza crece, Jay y sus amigos deben escapar de alguna manera del terror que les sigue los pasos.

■ MONSTERS: DARK CONTINENT

(Reino Unido, 2014)

Han pasado siete años y las zonas infectadas se han extendido por todo el mundo mientras pequeños núcleos luchan por sobrevivir. Los soldados norteamericanos protegen los intereses de Estados Unidos en el extranjero, pero la guerra está lejos de ser ganada.



■ NATALIE NET

(España, 2015)

PREMIERE MUNDIAL

Dirigida por el conocido Vlogger El Chico Morera y protagonizada por Sara G, *Natalie Net* nos presenta la historia de una joven internauta que desarrolla las cualidades de un computador.

■ QUERIDOS MONSTRUOS

(España, 2014)

Los hermanos Prada nos ofrecen una aproximación a la historia del fantástico español desde los años sesenta hasta nuestros días. De la mano de sus protagonistas repasaremos las coproducciones de genero, el caso Matesa, la Ley Miró y muchas cosas más.

■ STRANGE BLOOD

(USA, 2015)

PREMIERE EUROPEA

Chad Michael Ward dirige este *film* en el que un brillante pero obsesivo científico trata de desarrollar una cura universal para todas las enfermedades, se encuentra a si mismo infectado por un bizarro parásito que comienza a transformarlo en un ser sediento de sangre. Ahora deberá encontrar la forma de detener al monstruo que crece en su interior y evitar que el resto del mundo sea "curado".

■ TERMINUS

(Australia, 2015)

PREMIERE MUNDIAL

Tras sufrir un accidente cercano a la muerte, David Chamberlain realizará un descubrimiento sin precedentes que determinará el destino de su familia y de la humanidad.

■ THE HOUSE ON PINE STREET

(USA, 2015)

Jennifer y su marido se trasladan a su nuevo hogar en Kansas, donde pronto comenzarán a suceder extraños fenómenos paranormales que tan sólo ella puede ver. ¿Estará enloqueciendo o realmente su nuevo hogar está maldito?



■ THE LAST SHOWING

(Reino Unido, 2015)

PREMIERE ESPAÑOLA

Tras ser despedido de su trabajo como proyeccionista en unas salas de cine, Stuart decide vengarse de una generación que ya no requiere de sus funciones. Para ello, atrapa a una joven pareja en el interior de una sala de cine durante una proyección a media noche y los convierte en las involuntarias estrellas de su propia película de terror.

■ ZOMBIE FIGHT CLUB

(Taiwan, 2014)

PREMIERE ESPAÑOLA

Joe Chen dirige este *film* que nos traslada al final del siglo, a un edificio que alberga a la mafia local, donde todo el mundo se ha convertido en zombi. Cuando el novio de Jenny muere en un ataque zombie, esta se enfrentará al reto de sobrevivir a la adversidad mientras grupos violentos organizan peleas entre zombies y humanos.



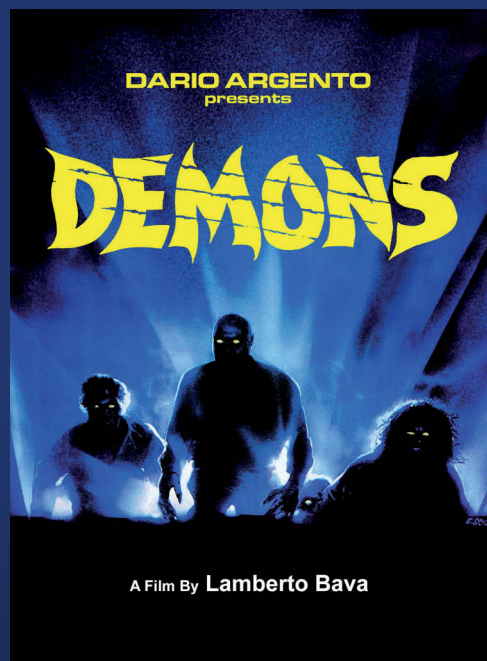


CINE LATINOAMERICANO Y FOCUS MÉXICO

Durante el Festival y el antiguo preNocturna, ahora una nueva sección del Festival que lleva por título *Fantástica Latinoamérica*, cuyas proyecciones tendrán lugar del 21 al 24 de mayo en la sala Artistic Metro-pol, tendrán al cine fantástico iberoamericano como protagonistas. La nueva sección Focus, que acercará a Madrid las cinematografías de diferentes lugares del mundo, pondrá el objetivo en México desde donde llegarán títulos como *Paciente 27*, *Somos lo que hay*, *El Santo contra la Tetona Mendoza*, *No es de este mundo*, *Visitantes* o *De día y de noche*.

Por su parte dentro de la sección Fantástica Latinoamérica, organizada con la colaboración del Feratun Film Fest, Zinemazombie de Colombia, y el mercado de cine fantástico Blood Window, podrán verse una amplísima representación del cine fantástico que se desarrolla en países como Argentina, Colombia, Chile, o Brasil, con títulos inéditos y premieres en nuestro país como *As Fabulas Negras*, *Necrofobia*, *Los Retornados*, *Presagio*, etc... además de poder ver las tres películas colombianas que conforman lo que se conoce como gótico tropical: *Pura Sangre*, *Carne de tu Carne*, y *La Mansión de Araucana*.

Puedes ver toda la programación en www.nocturnafilmfestival.com



SECCIÓN CLASSICS

■ DEMONS

(Italia, 1985)

30 aniversario del estreno de uno de los films más emblemáticos y reconocidos de la carrera de Lamberto Bava, que estará presente en la sala para recibir el premio *Maestro del Fantástico*. Tras recibir una invitación, dos jóvenes acuden al preestreno de una película de terror y viven una auténtica pesadilla al quedarse atrapados en el cine con los demás espectadores.

■ EL DÍA DE LA BESTIA

(España, 1995)

El Festival entregará, el sábado 30 de mayo, uno de sus premios *Maestro del Fantástico* a Álex de la Iglesia (Bilbao, 1965) por su dilatada trayectoria y su decisiva aportación al cine fantástico español. Ese mismo día y con motivo de su 20 aniversario se proyectará *El Día de la Bestia*,



película con la que se alzó con el Goya a la Mejor Dirección, y que servirá a su vez como homenaje al tristemente desaparecido protagonista del film, el grandísimo actor Álex Angulo.

■ LA NOCHE DE WALPURGIS

(España/Alemania, 1971)

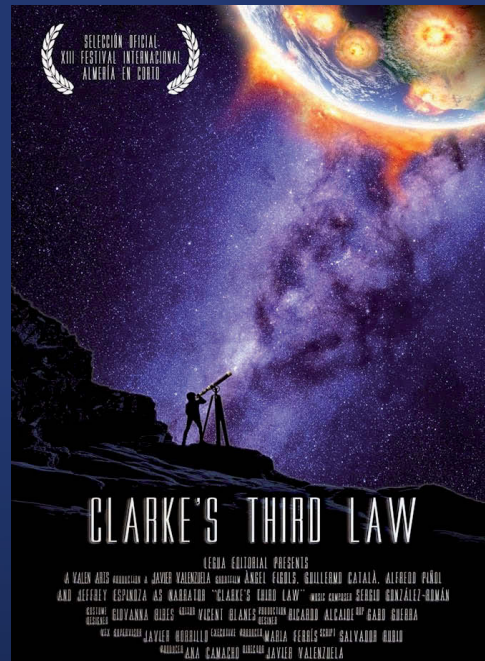
Cuando los forenses retiran una bala de plata del cadáver de Waldemar Daninsky, este vuelve a la vida y acaba con sus vidas. Mientras tanto dos universitarias creen haber encontrado la tumba de la Condesa Darvula de Nadasdy, una adoradora del Diablo.

■ PESADILLA EN ELM STREET

(USA, 1985)

30 aniversario del estreno español de *Pesadilla en Elm Street*. Unos jóvenes de Springwood sufren una serie de pesadillas en las que un hombre armado con un guante de afiladas cuchillas les persigue. Pronto comenzarán a ser asesinados mientras duermen.





CORTOMETRAJES

En Nocturna 2015 también podrá verse una amplia representación del fantástico más breve con la proyección de una selección de cortometrajes nacionales e internacionales que competirán por el premio Shots. El público será el que otorgue mediante sus votos los premios al Mejor Cortometraje Nacional e Internacional. A continuación te detallamos los títulos y nacionalidades de cada uno de ellos.

- **2037** (España)
- **A través del espejo** (España)
- **Aún hay tiempo** (España)
- **Be Afraid of the Dark** (España)
- **Bienvenidos al Fin del Mundo** (España)
- **Captcha** (Reino Unido)
- **Chromosome 4** (USA)
- **Clarke's Third Law** (España)
- **Dernière Formalité** (Bélgica)
- **El Modelo de Pickman** (México)

- **El Regreso del Vampiro** (México)
- **El Relojero** (México)
- **El Vidente** (España)
- **Ferdinand Knapp** (Francia)
- **Flexibility** (España)
- **Happy Face** (España)
- **Hide and Seek** (USA)
- **Hybris** (Francia)
- **La Buena Muerte (Cristo de)** (España)
- **La Hierba del Diablo** (México)
- **La Hora del Baño** (España)
- **Last Memory** (España)
- **Lessons Learned** (USA)
- **Los Caminos del Señor** (México)
- **Manías** (España)
- **Mi Vanidad** (México)
- **Monstruo** (México)
- **Phoenix** (Alemania)
- **Shiner** (Reino Unido)
- **Thalion LTD** (España)
- **The Fisherman** (España)
- **The Peripheral** (USA)

FORUM NOCTURNA

Comenzando la tarde del sábado 24, con un maquillaje en directo realizado por Soma y Vin Fx, el Forum Nocturna acogerá ya durante las mañanas del Festival diferentes actividades que se llevarán a cabo en el Fnac de la plaza Callao. Entre estas actividades podremos disfrutar de presentaciones de libros como **Los alquimistas del 7º arte**, **Clipperton** o **Carlos Aured: Nostalgia y pasión**; encuentros con los homenajeados del festival como Alexandre Aja, Robert Englund o Lamberto Bava; ruedas de prensa con los representantes de las películas a competición; charlas como la que se dedicará al **Folclore y leyendas de México**; también habrá espacio para las series de género españolas donde se celebrará, entre otros, un evento sobre **El Ministerio del Tiempo** con la presencia de miembros del equipo técnico y artístico, y User T38 que promete ser espectacular. **SPW**





LA NOCHE de WALPURGIS

ORGÍA DE HORROR DEL FANTATERROR ESPAÑOL

por Víctor Matellano

La *noche de Walpurgis* fue una película que se exhibió en el mundo entero. Abrió un canal de salida para el cine español hasta tal punto que, un año o dos después de *Walpurgis*, me decían los vendedores de películas que cuando llegaban los distribuidores americanos en busca de nuevos títulos, les decían –*Spanish film*, no. Terror sí, sin verlo–. Quien afirmaba esto con tal rotundidad era Leon Klimovsky, el propio director de *La noche de Walpurgis*, pocos años después de constatarse que esta película propició el rodaje continuado de películas de terror en España.

El 17 de mayo de 1971 se estrenaba en el cine Fuencarral de Madrid, *La noche de Walpurgis*. Dos meses después se estrenaría en el cine Tivoli de Barcelona y sucesivamente en otras capitales españolas. Pronto se convierte en un éxito en nuestro país, algo novedoso ya que se trataba de una película española sobre licantrópía y vampirismo, por aquel entonces algo aún inusual. Llegan a verla 1.021.900 espectadores en los cines, se vende a varios países donde también triunfa, y lo más importante, precipita la puesta en marcha de un buen número de producciones y coproducciones españolas de similar temática.

Es más, *La noche de Walpurgis* no sólo fue bien recibida por el público, sino también por la crítica de entonces. Escribía Antonio Obregón el 19 de mayo de 1971 en su crítica a la película en el diario ABC: “El ambiente está conseguido; está todo bien fotografiado, por

monstruoso o delirante que sea y, alguna vez, las espectadoras dejan escapar su risa como una especie de autodefensa, se compenetran con la acción y el público aplaude como pasó a la mitad y al final de la proyección, en la sesión de la tarde”. Eso sí, años más tarde, un sector crítico se dedicará a denostar esta y películas similares, tal y como recuerda Luis Alberto de Cuenca en el tomo *Cine fantástico y de terror 1900-1983* (Semana de cine Fantástico y de terror de San Sebastián) con este párrafo: “Lo peor procedió de algunos autoproclamados especialistas, que o ignoraron o despreciaron un cine que se exportaba al extranjero, ganaba premios sin cesar en festivales internacionales y generaba ingresos tan sustanciosos como los que tuvo, por ejemplo, el legendario film *La noche de Walpurgis*”. Empero, vuelvo a reiterar, el público y la opinión

de entonces dio su apoyo a la película, como ahora mismo ocurre, que es reivindicada por nuevas generaciones de espectadores. Y sobre todo, subrayo de nuevo, generó la producción de más películas fantaterroríficas, tal y como declaraba León Klimovsky al equipo de Cartelera Turia para el libro *Cine español, cine de subgéneros*: “El boom del terror se produjo, yo creo, por una necesidad del público, y no tan sólo español sino del mundo entero. Había un cierto vacío, un agotamiento temático (la misma Hammer lo estaba experimentando) y nosotros hemos tenido la suerte de cubrir ese vacío”.

El propio Klimovsky aclaraba el hecho que contextualiza el éxito de *La noche de Walpurgis*: “He de decir, en honor a la verdad, que el vacío no se ha cubierto sólo por *La noche de Walpurgis* sino por la aportación de Jacinto Molina, que encontró una forma moderna y nueva de volver a explotar todo lo explotado antes (el hombre lobo, los vampiros) en un momento en el que realmente hacía falta”. Es decir, si bien había existido algún precedente en el cine español como *Gritos en la noche* (1961, Jesús Franco) o incluso un éxito aislado anterior con *La residencia* (1969, Narciso Ibáñez Serrador), es el empeño del madrileño Jacinto Molina, alias Paul Naschy, por llevar a la pantalla una vez más al personaje del licántropo polaco Waldemar Daninsky, que él mismo había inventado, lo que propicia el boom del terror español.

En 1967 Jacinto Molina había escrito un guión sobre licantrópía y vampirismo en el que aparecía por primera vez el personaje de Waldemar Daninsky, *La marca del hombre lobo*. El guión se llega a rodar, protagonizado por el propio Molina con el pseudónimo de Paul Naschy, en 70 mm y tres dimensiones, dirigido por Enrique López Eguiluz y coproducido con

Una secuencia de vampirización con Gaby Fuchs y Barbara Capell

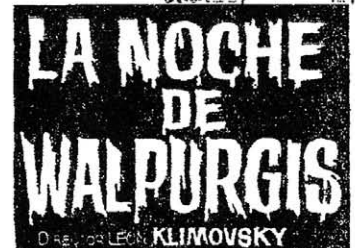


“La noche de Walpurgis” no sólo fue bien recibida por el público, sino también por la crítica de entonces

PALACIO CENTRAL

MAÑANA SE APROXIMA INEXORABLE...

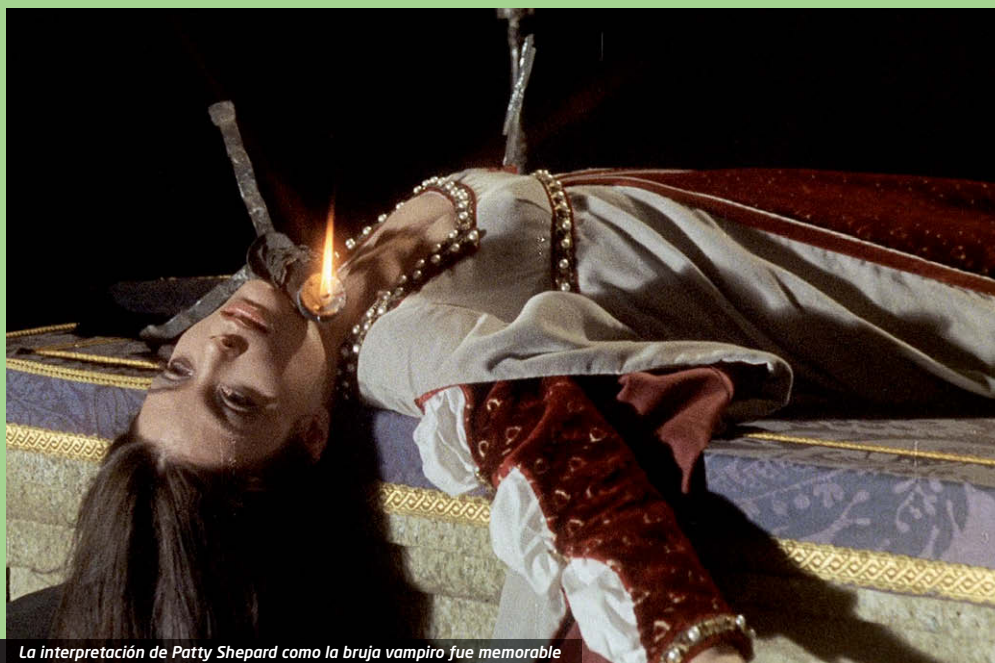
"LA NOCHE DE WALPURGIS"



TECHNICOLOR 70
Una producción PLATAFILMS-HI-FI STEREO 70

LA VAMPIRO WANDESA Y EL HOMBRE-LOBO

AGUARDAN la noche
DE WALPURGIS PARA
OFRECER SU SADICO
SACRIFICIO A SATAN
Y ALCANZAR SU
MAXIMO PODERIO



La interpretación de Patty Shepard como la bruja vampiro fue memorable

La aceptación popular de "La marca del hombre lobo" no pasa desapercibida al mundo de los productores

los alemanes por parte de la empresa española Maxper p.c. de Maximiliano Pérez Flores. Se consigue un más que aceptable éxito al convocar a casi novecientos mil espectadores a los cines, cuestión que propicia que Maxper ponga en marcha otra película, *La furia del hombre lobo*, dirigida por José María Zabalza y también escrita y protagonizada por Paul Naschy.

La aceptación popular de *La marca del hombre lobo* no pasa desapercibida al mundo de los productores, algunos tan importantes como Jaime Prades, vicepresidente de la mega compañía de Samuel Bronston. Este encarga un nuevo guión a Jacinto Molina, que será materializado en *Los monstruos del terror*, película iniciada por Hugo Fregonese y finalizada por Tulio Demichelli, de azarosa producción en la que interviene como "salvador" del proyecto, un productor llamado Alberto Platard de Quenín Mayoral de la empresa Hispamex. Superada la aventura de *Los monstruos del terror*, Platard propondrá la escritura de un nuevo guión a Jacinto Molina, para ser producido con un nuevo sello, Plata films en coproducción con Atlas-Hi-Fi Stereo 70, la casa alemana de *La marca del hombre lobo*.

Paul Naschy contaba a Juan Manuel de Prada en el libro *La marca del hombre lobo* (Alberto Santos, Editor) cómo se gesta el guión, y la aportación del nuevo personaje de la bruja-vampiro: "Por aquella época empecé a interesarme por otro de mis personajes fetiche, la Condesa Bathory, cuya leyenda me propuse entremezclar con el asunto de la licantrópia. Escribí el guión a un ritmo frenético, que hoy no me podría permitir, aprovechando las horas nocturnas. Recuerdo que, por entonces, acababan de demoler en Alberto Aguilera un poblado; sobre aquel solar -que yo veía desde las ventanas de mi casa-, se construiría luego El Corte Inglés. Creo que aquella especie de páramo urbano me inspiró. Se me ocurrió

mezclar los temas del vampirismo y la licantrópia, envueltos en una pátina más trascendente que la que solían emplear las películas de género".

El guión, escrito en una semana y mal remunerado, como ha contado en alguna ocasión Naschy, es ofrecido al director León Klimovsky, un realizador argentino de ascendencia ucraniana, odontólogo que abandonó la medicina en favor del cine. Un director eficaz y experimentado que declaraba en 1983 a Antonio Gregori (*El cine español según sus directores*, Cátedra) sobre la película que: "Lo bonito del terror fantástico es llevarlo al terreno poético donde podemos sentirnos realmente a gusto los que hacemos cine. Y *La noche de Walpurgis* es, quizás, la más poética de mis realizaciones de terror. Me basé para hacer esta película y otras del género en el ejemplo de Jean Epstein, que en la época del cine mudo realizó en Francia una versión maravillosa de *El hundimiento de la casa Usher* de Edgar Allan Poe. Él fue quien me dio la pauta del camino que había que seguir y yo me limité, simplemente, a seguirlo. Estoy muy satisfecho de esta película, que ha sido uno de los grandes éxitos mundiales del cine de terror y, también, uno de los causantes, junto con las películas de la Hammer británica, de la difusión del cine de terror en todo el mundo".

Sin duda el bagaje cultural de Klimovsky le ayudó en su carrera. Incluso había reconstruido una copia de *Vampyr* en Buenos Aires, con ayuda del propio Dreyer. El propio Naschy resalta que "La elección de Klimovsky fue muy afortunada, era un director que tenía fama de trabajar rápido y con pocos costes; además, era un hombre que sabía de cine, no en vano había escrito un estudio prodigioso sobre el cine de Dreyer. Y *La noche de Walpurgis* resucita, en cierto modo, el aura de *Vampyr*".

En esta ocasión el guión de Molina aporta nuevos elementos novedosos, realmente ricos, como son la Cruz de Mayenza, el caballero que vuelve de la tumba, la bruja vampiro basada en La Bathory, el prólogo medieval... Por su parte, Klimovsky ofrece unas secuencias vampíricas muy estilizadas, rodadas en cámara lenta, y con

El hombre lobo, Waldemar Daninsky.

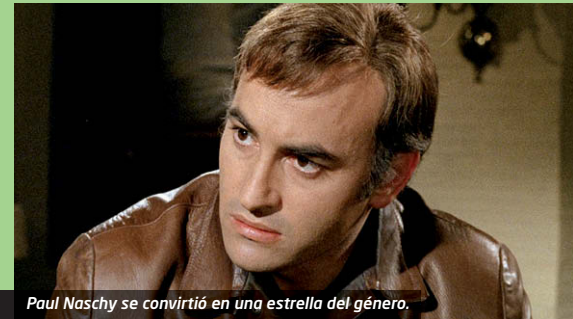




El maquillaje de José Luis Morales fue de los mejores de la saga.



La película tuvo doble versión.



Paul Naschy se convirtió en una estrella del género.

largos encadenados, todo ello subrayado por un fantasmal tema musical de Antón García Abril, quien se vio por otra parte obligado a componer algún que otro tema menos afortunado...

A pesar del escaso presupuesto, del color tan poco acertado, y no sabemos si gracias, o a pesar, del carácter kitsch de muchos de sus momentos, la película resulta el citado gran éxito que incluso sorprende al propio Molina. “No sé cómo esa película pudo tener el exitazo que tuvo. Cuando la vi en una sala de proyección privada no me gustó y así se lo dije a Klimovsky al salir. Pero él estaba seguro de que iba a ser un éxito. Y lo fue. Algo tiene. Luego, viéndola muy recientemente, he comprobado que tiene magia”. Esto le confesaba Paul Naschy a Juan Antonio Molina Foix en *Cine fantástico y de terror 1900-1983* (Semana de cine Fantástico y de terror de San Sebastián).

Respecto a los artifices de *La noche de Walpurgis*, merece la pena detenerse un momento.

El productor, Alberto Platard. Sin duda saboreó el éxito de *La noche de Walpurgis*. Poco después produce otro hit del Spanish Horror como es *La noche del terror ciego*, el debut de los personajes de las momias de los monjes-templarios de Amando de Ossorio.

El Director de Producción, José Antonio Pérez Giner. Un nombre indispensable para entender el cine de terror hecho en España, más tarde uno de los artífices de la empresa Profilmes, la considerada “Hammer española”.

El ayudante de dirección, Carlos Aured. Posteriormente pasará a ser el director de algunos de los mejores títulos de Naschy no dirigidos por él como son *El espanto surge de la tumba* o *La venganza de la momia*.

Y por supuesto, Paul Naschy y León Klimovsky, cuyas carreras quedaron para siempre asociadas al género y a la circunstancia que da haber participado en un clásico.

Capítulo aparte merece la intérprete de la vampira Wandesa, la americana residente en España, Patty Shepard, quien regala una hipnótica composición. Al respecto, el propio Paul Naschy recordaba en sus memorias *Cuando las luces se apagan* (Aisge) que “bordó su papel inspirado en

Desde el rodaje de “La noche de Walpurgis” se han sucedido reediciones, restauraciones, homenajes...

la Condesa sangrienta Erzebeth Bathory. Si en este país hubiera existido una mayor comprensión hacia el fantástico, la Shepard se hubiera convertido en una nueva Bárbara Steele”. Lo cierto es que Patty de alguna manera renegó de este personaje y de su paso por el género a pesar de que lo frecuentó en varias ocasiones.

Varias anécdotas. Hay que señalar que la película tuvo doble versión, es decir, algunas secuencias se rodaron con y sin desnudos, destinadas unas al mercado nacional y otras al internacional. Respecto a los maquillajes, estuvieron realizados por José Luis Morales, consiguiendo un excelente resultado especialmente en el hombre lobo. Morales había sido el ayudante de maquillaje de José Luis Ruíz en *La marca del hombre lobo*, participando en la caracterización del primer licántropo de la saga. Y respecto a las localizaciones, señalar que se rodó en la entonces provincia de Madrid, en el Cementerio Civil de Madrid, Lozoya, San Martín de Valdeiglesias, el Monasterio de El Cerrón, y sobre todo el Real Sanatorio de Navacerrada, un centro de tuberculosos abandonado que desde el rodaje y hasta su demolición se conoció como “Sanatorio Walpurgis”.

Más curiosas son las macabras anécdotas que se suelen dar en un rodaje de estas características, y que transcurrieron en el cementerio. Una de estas, bastante sórdida, se desarrolló en el rodaje del prólogo en el que participaban los legendarios actores Barta Barri y Julio Peña: Naschy tuvo que tumbarse en la mesa de la sala de autopsias, y para ello tuvieron que retirar el cadáver de un accidentado que allí se hallaba... Más divertido puede ser imaginar la escena que Jacinto Molina recordaba en sus memorias: “Estábamos rodando en el interior del cementerio y, mientras preparaban un plano, me fui a dar un paseo caracterizado de licántropo. Distráido, emergí por

detrás de una lápida en la que una anciana estaba colocando una maceta de flores. Lanzó un alarido de horror y casi muere de un infarto”.

Desde el rodaje de *La noche de Walpurgis* se han sucedido reediciones, restauraciones, homenajes... Ha sido reivindicada una y otra vez con éxito. Y siempre que se visiona, de nuevo produce un pequeño placer recordar que aquello, tan fresco y a la vez tan clásico, tan kitsch y por momentos tan estilizado, esa atmosférica historia, propició el desarrollo del Spanish Horror.

La noche de Walpurgis hizo y es historia. Por eso, qué mejor que recordar a su alma mater, Paul Naschy, con sus palabras: “Arrasó en taquilla, traspasó fronteras, y hoy es una película icónica de absoluto culto. Fue un momento memorable del cine de fantasía y llegó a tal extremo que en USA se publicaron novelas con la temática del film y se editaron colecciones de cromos. La aparición de *La noche de Walpurgis* puso de moda nuevamente a licántropos y vampiros. Millones de personas la vieron en el mundo entero”. *SFW*



La Cruz de Mayenza es una de las nuevas aportaciones.



Las vampiras tienen un halo poético.



MÉXICO BARBARO



CUANDO LAS LEYENDAS SE HACEN REALIDAD

por Roberto E. D'Onofrio

Aunque México ha sido siempre una tierra rica en tradiciones y leyendas, no muchas películas de terror han sido producidas en ese país, y pocas de ellas han sido estrenadas en Europa o Estados Unidos. Con la excepción de un puñado de películas realizadas por el escritor y director Juan Bustillo Oro, considerado por muchos como el verdadero padre del Terror del cine mexicano. Hasta los años cincuenta, las producciones fueron dominadas mayormente por melodramas y películas del oeste. Y así fue, hasta el gran éxito en televisión del *wrestling* profesional, que propició que los pintorescos personajes de la lucha libre se enfrentáran en la gran pantalla a una diversa galería de villanos tales como monstruos, vampiros, robots, momias y Doctores locos, que hacían las veces de malvados rivales, catapultando así las carreras de famosos luchadores como “Blu Demon” (Alejandro Muñoz Moreno) y “El Santo” (Rodolfo Guzmán Huerta).

Son pocas las excepciones, como *El Monstruo resucitado* (1953), de Chano Urueta (parcialmente inspirada en la producción de Universal *Frankenstein*), y *El Vampiro* (1957), dirigida por Fernando Méndez y protagonizada por Abel Salazar. Pero no es hasta que un joven Guillermo del Toro con su éxito internacional *Cronos* (1993) y Jorge Michel Grau con su primer largometraje, *Somos lo que hay* (2010), que podemos comprobar que el cine de horror mexicano sigue vivo y coleando.

El director, guionista y diseñador de sonido Lex Ortega decidió que era el momento adecuado para plasmar en celuloide las más impactantes, brutales, y tradicionales leyendas mexicanas, reuniendo para ello a ocho jóvenes cineastas mexicanos –todos ellos amantes del género– y rodar así *México Bárbaro*, un largometraje por segmentos contando nuevas historias de terror.

Las ocho historias son realizadas por algunos de los directores más prometedores que viven en

el país que vio nacer a Pancho Villa: Jorge Miguel Grau, Isaac Ezban, Laurette Flores, Ulises Guzmán, Edgar Nito, Gigi Saúl Guerrero, Aarón Soto y el propio Ortega, basándose en el folclore y las leyendas de México como fuente de inspiración.

México Bárbaro tuvo su estreno mundial en el pasado Festival Internacional de Cine Fantástico de Cataluña, Sitges, donde tuvimos una charla con Lex Ortega, el impulsor del proyecto.

Eres bastante joven, ¿cómo empezaste en esto de hacer películas?

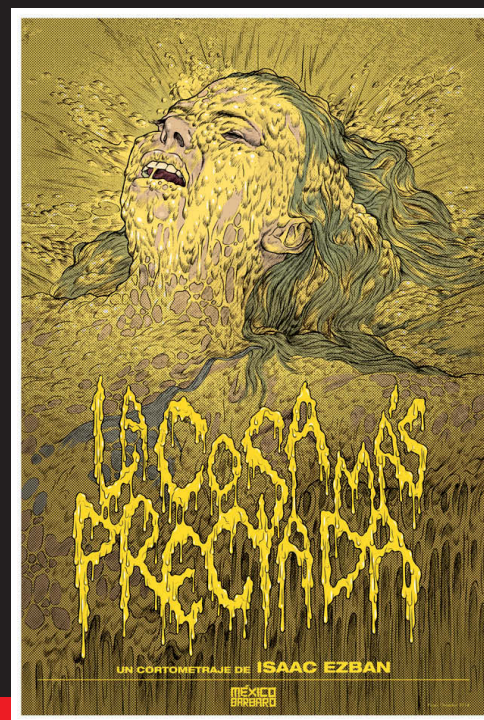
Estudié Ingeniería de Sonido en el “Instituto Trebas” en Montreal, Canadá, y también Cinematografía en “UNAM” en la Ciudad de México. He estado haciendo diseño de sonido para radio, tele-

visión y películas durante unos quince años, y todo ese tiempo he estado rodeado de directores, productores, editores, etc. Así que me siento bastante involucrado en el área de producción, me di cuenta de lo que ellos hacen para contar historias, lo que no se debe hacer durante el proceso de producción y luego tratar de arreglarlo en la post-producción... Así que un día tuve una idea para un cortometraje y que coincidió con las fechas de presentación para el festival de cine de terror mexicano “Mórbido”. No tenía guión y ningún conocimiento acerca de la dirección, todo lo que tenía para hacer el cortometraje era una idea y un par de preguntas: “¿Cómo escucharían los zombies?”, “¿Qué pasa si los zombies atacan a los humanos a causa de nuestros ruidos?”, tal vez nuestros gritos son tan molestos que lo que quieren es hacer que paren (como se puede ver, todo estaba relacionado con el sonido). Esa fue mi premisa, así que tomé una cámara con unos amigos y comenzamos a filmar mi primer corto: *Devourment*, que obtuvo la selección oficial “Mórbido”, lo envié a algunos otros festivales de todo el mundo, como “Fantasía”, y fue seleccionado! No me lo podía creer, después de eso sentí la necesidad de empezar a hacer películas. Luego hice varios cortometrajes extremos de terror, que han dado lugar a bastante polémica en todo el mundo, y fundé la empresa de post-producción y diseño de sonido “LSD Audio”, con la que he trabajado en proyectos de cine nacionales e internacionales como: *Here comes the Devil* y *Late Phases*, de Adrián García Bogliano, *El Santo vs Tetona Mendoza*, *Frankenstein’s Army* de Richard Raaphorst y *The Incident*, de por Isaac Ezban.

Frankenstein’s Army se ha convertido en una película de culto, ¿qué recuerdas de esa experiencia? ¿Fue el set tan loco como la película?

Yo no trabajé en el set, solo trabajé en el proceso de post-producción con el diseño de sonido. Recuerdo que vi los teasers en blanco y





negro de *Frankenstein's Army* en la web y me encantaron. Después los productores de *Dark Sky* contactaron con nosotros para hacer el sonido, yo estaba flipando por trabajar en ese proyecto, me encantaron esas criaturas y cuando me reuní con el director Richard Raaphorst para el proceso de mezcla, nos dijo que tuvo que vender toda su colección de juguetes de *Star Wars* para financiar aquellos teasers.

En Europa se han visto muy pocas películas de terror mexicanas, sólo conocíamos los films de El Santo y Blue Demon y más recientemente a Guillermo del Toro y Jorge Michel Grau. ¿Cuál es el mercado hoy día en tu país?

Lamentablemente, en México no hay una industria que se preocupe de la distribución nuestras películas de terror en Europa. Solamente si tienes un agente de ventas internacional este vende primero tu película en los Estados Unidos, y la mayoría de las veces también en Europa. La forma más común de llegar a Europa y Norteamérica es a través de Festivales. Tenemos muchos cineastas emergentes que se están abriendo camino en el extranjero en el género de terror a partir de cortometrajes.

¿Cómo se te ocurrió la idea de hacer una película de antología del horror?

Hoy en día es casi imposible ver cortos en las salas de cine. Por suerte, los cortos son siempre bienvenidos en festivales y tienen su propio espacio, pero lamentablemente su tiempo de vida es relativamente breve y sólo se pueden ver en festivales o en proyecciones especiales. La idea surgió porque quería darle una vida mayor a los cortometrajes, para que más personas fueran capaces de verlos, y que se puedan mostrar en pantalla grande. En general, quería devolverles su verdadera importancia, a lo que era el formato inicial de la película. La única manera que encontré para hacer eso fue unir fuerzas con otros directores que pensaban de la misma manera. *Creepshow* influenció y mucho este proyecto, pero hay otras antologías que son la columna

vertebral de *México Bárbaro*. Estoy pensando en *Three Extremes*, hecho por los directores asiáticos de renombre Takashi Miike, Fruit Chan y Park Chan-Wook. Esa película contaba historias de una manera muy local y eso me encantaba.

¿Fue difícil conseguir financiación?

Siempre es difícil conseguir dinero para una película, pero un detalle importante sobre *México Bárbaro*, fue que cada director financió su propio segmento o buscó sus propios recursos para terminarlo, eso fue lo que hizo este proyecto totalmente independiente.

¿Cómo reuniste a todos los directores?

Todos hemos coincidido en festivales de terror. Respeto y admiro su trabajo, así que les propuse la idea de hacer una antología sobre las tradiciones y leyendas mexicanas y les encantó la idea. La mayoría de los cineastas iniciales son los que están hoy día, aunque la lista original de posibles directores cambió un poco porque dos estaban ocupados filmando otras cosas y decidieron dejar del proyecto por motivos personales. Cuando eso sucedió, propusimos en privado sus sucesores concebibles, analizamos sus obras y tomamos la decisión después de la votación.

¿Cada uno de los cineastas viene con su propia historia, o se les dio alguna directriz?

Todos decidimos qué historia hacer, elegimos nuestra leyenda y tradición, y hemos tenido total libertad para hacerlo, sin ningún tipo de censura. *México Bárbaro* muestra las historias de un mundo que forma parte de nuestra cultura, e incluso algunas que nos han perseguido y nos hicieron tener pesadillas desde la infancia, aquellos que se llevaron nuestra inocencia. El Hombre del Saco, Trolls, fantasmas, criaturas, sacrificios aztecas, y por supuesto nuestra más querida tradición: El día de los muertos, inmersos en las historias urbanas y rurales, son algunos de los temas que componen esta antología. Es una película que muestra las diferentes

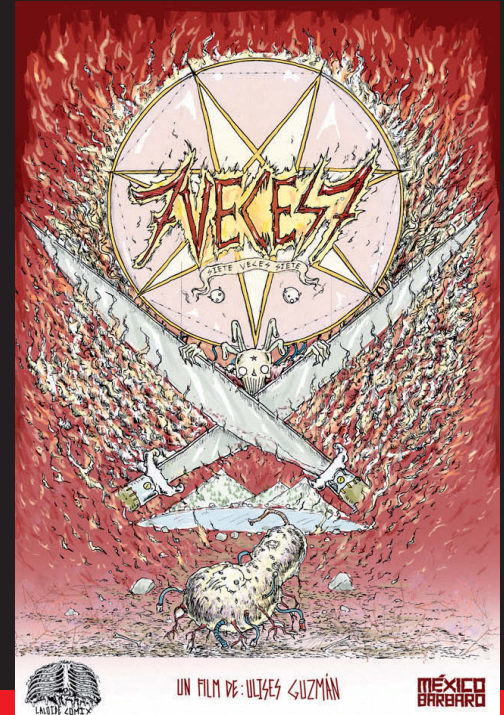
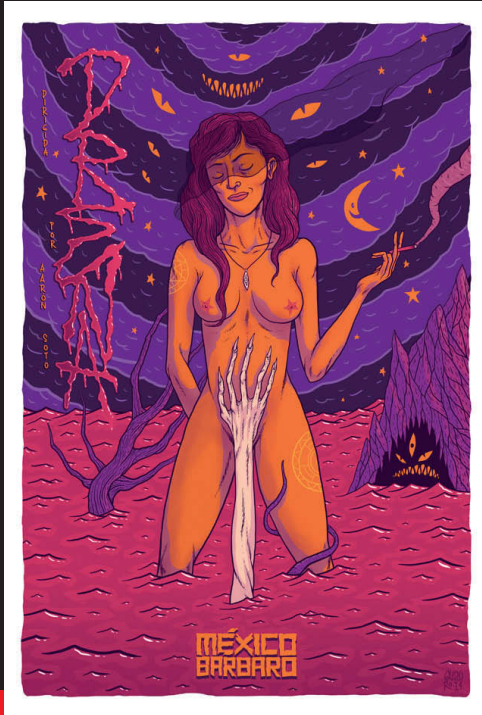
visiones del mundo de las tradiciones y leyendas mexicanas, pero, lo más importante, es haber sido un proyecto colectivo y plural.

En la antología se exploran algunas de las leyendas y tradiciones mexicanas más conocidas, parece que tu país tiene espeluznantes historias que contar...

Este proyecto es muy nacionalista, todos los directores tenían que haber nacido en territorio mexicano sin importar el lugar o su residencia actual, hemos querido mostrar al mundo, al menos una pequeña parte de nuestra cultura popular, con litros y litros de sangre por supuesto. La mayoría de los cineastas recrearon la leyenda de "La llorona" en diferentes maneras, que es nuestra leyenda tradicional más común y famosa, pero en México tenemos un montón de historias diferentes, criaturas, monstruos y por supuesto tradiciones, así que tratamos de utilizar algunas diferentes, y es divertido. Pero la mayoría de los segmentos terminaron dando un contexto muy realista y social sobre la actualidad de México, y eso fue sin ningún tipo de consenso entre nosotros. Homicidios, tráfico de órganos, narcotráfico, venganza, la desaparición de personas inocentes, carteles de la droga, etc.

Queremos saber más sobre tu episodio...

Mi segmento se titula: *Lo que importa es lo de adentro*. Hice una versión bizarra, enferma y muy violenta de "El hombre del saco" (o "El Coco"), pero le di un contexto social y lo puse en un entorno urbano, muy cercano a cualquiera que viva en una monstruosa área metropolitana como es la Ciudad de México. La historia se desarrolla en un ambiente familiar disfuncional, donde la madre desprecia a su hija Laura, una niña que tiene una enfermedad terminal llamada "síndrome de Rett", que afecta casi exclusivamente a niñas, dañando las funciones motoras y el lenguaje. La madre siente que Laura es una carga para ella así que prefiere a su hija sana. Laura sabe lo que está pasando en el barrio con "El Coco", pero no puede comunicarlo. Hablo de la segregación, la exclu-



sión, y cómo las apariencias engañan. Mi “Hombre del Saco” no vive en un armario, es real, vive entre nosotros y es un verdadero hijo de puta. Hay algo que deberías saber del sitio que elegí para mi segmento, todo fue rodado en Tlatelolco, en Ciudad de México. Esta área tiene un pasado bastante sangriento, en 1968 hubo un genocidio dirigido por el Estado en la plaza principal, muchos estudiantes fueron asesinados durante una protesta masiva por francotiradores que disparaban desde el techo del edificio “Chihuahua”, que es donde se desarrolla la historia, muchos estudiantes corrieron al interior del edificio para protegerse de los disparos y paramilitares encubiertos los mataron en la escalera. En septiembre de 1985 un terremoto de magnitud 8,1 sacudió la ciudad de México, en el lado derecho de la plaza de Tlatelolco, el edificio “Nuevo León” se desplomó destruyendo 288 apartamentos familiares y matando entre 200 y 300 personas. Ya te puedes imaginar las malas vibraciones que tiene ese lugar...

El actor que interpreta al Hombre del Saco es impresionante, en un momento se ve como un buen chico y al siguiente es un monstruo aterrador, ¿cómo lo elegiste?

En la mayoría de mis anteriores cortos he trabajado con gente de la calle por falta de presupuesto. Usaba amigos que tenían el perfil físico para el personaje. Leían el guión, les daba las características del personaje y rodábamos. En este caso es lo mismo, escribí el guión pensando en mi amigo Anuar, que tenía la apariencia perfecta y con la caracterización se veía muy espeluznante, a diferencia de la persona que es en realidad, muy noble y fácil de llevar. Él estaba muy preocupado por no ser creíble en la pantalla, pero hizo un gran trabajo.

¿Fue difícil trabajar al lado de tantos otros cineastas, con personalidades tan diferentes?

En absoluto, ¡fue impresionante! Todos ellos son profesionales y gente con mucho talento, saben qué hacer y cómo hacerlo, había un mon-
tón de compromiso por parte de todos los di-

rectores, y eso fue un punto clave para la película. *México Bárbaro* tiene ocho visiones diferentes del centro, norte y sur del país, incluídos los residentes mexicanos que viven en otros países. Todos ellos tienen diferentes experiencias que le darán una narrativa única para cada una de estas inquietantes historias. Esto hace que este proyecto sea la primera película mexicana con estas características.

El film está teniendo mucho éxito en festivales de todo el mundo, ¿ya ha sido vendido en Europa o Estados Unidos?

México Bárbaro tiene como agente de ventas internacionales a “Raven Banner Entertainment”, se ha vendido en los Estados Unidos y Japón... Por lo que sé el próximo paso será Europa.

He oído algunos rumores sobre un posible *México Bárbaro Capítulo 2*?

Creo que, además de ser un proyecto interesante por su propia naturaleza, puede ser una gran carta de presentación para más directores que por muchas razones, no han podido hacer un largometraje. Así que, habrá ocho “Bárbaros” más contando tradiciones y leyendas mexicanas extrañas, extremas y sangrientas. Queremos ampliar *México Bárbaro* como una franquicia, para dar oportunidades a los directores del género, hombres y mujeres de todas partes de México. No importará si su carrera es larga o corta, el único requisito es haber nacido mexicano, aunque no importa su lugar de residencia actual. Vamos a crear un foro dentro de los medios sociales, donde los proveedores de servicios y profesionales de la industria del cine puedan usarlo como una plataforma para mostrar y ofrecer sus obras, servicios e intercambiar ideas con los interesados en cine fantástico y de terror. El proyecto, además de la película y el foro, tiene la intención de crear un medio, donde se pueda construir y generar proyectos a través de un archivo de guiones, proporcionando orientación y apoyo en la producción de ejercicios que tienen lugar fuera del marco de la franquicia.

México Bárbaro es una película muy fresca aunque mantiene la arquitectura clásica del género. Mientras que Hollywood parece carente de nuevas ideas y sólo cultiva secuelas y remakes, ¿cuál crees que va a ser el futuro del género?

Es evidente la falta de ideas que tiene Hollywood, creo que ahora tenemos la oportunidad de que la industria del cine ponga los ojos en nosotros. Gracias a la facilidad que nos da la tecnología somos capaces de filmar en cualquier momento. Los cineastas independientes no tienen miedo de rodar películas, puedes hacerlo con pequeños presupuestos y lo más importante es que tenemos todo tipo de historias originales y frescas para ser contadas. Creo que la industria del cine de género tendrá toda clase de buenos directores de lugares inimaginables, que están llegando para quedarse, así que tendremos películas de género para rato.

¿Qué cineastas te han inspirado más?

Estoy más bien inspirado por las películas que por un realizador en concreto, me encanta lo que yo llamo “verdadero horror”, como *A l'intérieur*, *Holocausto Canibal*, *La Matanza de Texas*, *A Serbian Film*, *Alta Tensión*, *The girl next door*, etc.

¿Cuáles son tus próximos proyectos? ¿Vemos una película completa de Lex Ortega?

Estoy en la pre-producción de mi primer largometraje llamado *Atroz*, también estamos haciendo una campaña crowdfunding para terminar de grabar, ya tenemos casi el 50% filmado, por lo que con esta campaña pensamos completar el resto. Este proyecto salió de un corto que hice hace dos años y medio, que es una historia muy gráfica y violenta sobre dos asesinos en serie que graban sus torturas y asesinatos, esas cintas *snuff* son confiscadas por la policía cuando son arrestados por un accidente de tráfico. Es una mezcla de *foundfootage* y cine tradicional. El plan es seguir rodando para terminarlo a lo largo del 2015. *SFW*



OUIJA

SESSION

EL TABLERO EN EL CINE DE TERROR

por Ignacio López Vacas

De los muchos medios de comunicación que existen, sin duda mi favorito es el que se lleva a cabo mediante el espiritismo, ya saben la tabla ouija u otros objetos de metodología esotérica tales como el pentáculo de sal o el péndulo. Pero centrémonos únicamente en la primera, y centrémonos aún más si cabe para elaborar un dossier con una cuidada selección de films en los que la citada tabla o bien es la protagonista o desencadena acontecimientos de relevancia en la trama. Como todos sabréis aunque sea por encima, el funcionamiento de la ouija se basa en entablar contacto con los espíritus mediante un tablero dotado de letras y números y en el que los participantes colocan un vaso y el dedo índice en la base del mismo. Después de formular sencillas preguntas el ente va respondiendo arrastrando el vaso por el tablero, contestando SI o NO y formando palabras si se requiriera. Pero un mal uso de este peculiar artefacto puede traer nefastas consecuencias para los “jugadores” de la sesión, y es aquí cuando muy velozmente el cine entra en acción para deleitarnos con films, acertados o no, que tratan la atrayente temática.

LOS INTRUSOS *The Uninvited* 1944 | Lewis Allen

Pequeño clásico del cine de terror de los 40. Rodada en pleno apogeo del *noir* cuenta como dos hermanos se hacen con una antigua casa

abandonada. Al poco tiempo se percatarán que algo los acecha en su interior. De las primeras ocasiones en las que se pudo ver una sesión de espiritismo en un *film*. En este juegan sin tablero pero improvisan en una mesa con un vaso de vino y letras recortadas, el que no puede es porque no quiere, claro está. En la genial secuencia ya se puede apreciar lo que más adelante se revelaría en bastantes más cintas, véase misteriosas co-

rrientes frescas que se manifiestan sin explicación, trances con espíritus utilizando a participantes de la sesión como médiums para transmitir en un antiguo y olvidado idioma y apariciones fantasmales varias. Para no perdérsela.

13 FANTASMAS *13 Ghosts* 1960 | William Castle

Hablamos, afortunadamente, de la película del maestro William Castle y no de aquella reina de videoclub de principios de siglo de mismo título. Usando de nuevo el argumento de casa encantada, Castle firma uno de sus mejores trabajos, que ya es decir. Incluye un tablero de ouija que se usa para realizar una sesión espiritista con el fin de entablar contacto con la docena de fantasmas que habitan la casa. Visionado obligatorio.

ESPIRITISMO 1962 | Benito Alazraki

Extrañísima cinta mexicana de horror en la que una familia hace frente a su problemas económicos nada menos que practicando ocultismo... En varios momentos el tablero hace aparición durante las sesiones que se realizan en el *film*. Como curiosidad añadir que la película fue usada en la época como vídeo educativo para prevenir el uso de todo este tipo elementos sobrenaturales. Los cazadores de rarezas encontrarán en ella todo un tesoro en ciernes.





"Amityville 3D: El pozo del infierno" (1983).



"Mensaje de otro mundo" (1985).



"El Exorcista" (1974).

EL EXORCISTA

The Exorcist

1974 | William Friedkin

Clásico de clásicos. La perfecta película de William Friedkin podría entrar en infinidad de listados cinematográficos, véase mejores películas de terror de la historia, mejores películas de la historia, películas demoníacas, películas de exorcismos y posesiones... Pero también lo hace en la rebuscada selección que tienes ahora mismo entre manos. El desencadenante de la trama se debe a que la famosa protagonista de la cinta, Regan MacNeil, juega al tablero y consigue contactar con un espíritu maligno (de nombre Pazuzu como se nos revelaría en la siguiente entrega) que más tarde la poseerá con las consecuencias que todos ya sabemos. Poco que añadir que no se haya dicho ya a un *film* que marcó un antes y un después en la historia del celuloide.

Decir además que en *Seytan*, la *exploitation* turca de *El Exorcista*, también hace aparición un tablero ouija con el que la pequeña juega antes de ser poseída.

ESCALOFRÍO

1978 | Carlos Puerto

Fantaterror español cien por cien. Una pareja que está esperando un bebé es invitada por otro matrimonio a su casa. Una vez allí comenzarán a ocurrir sucesos extraños... Una película de la que estar orgulloso por realizarse en España, que trata el tema de las sectas satánicas de manera espléndida y que aprovechaba el tirón de la citada *El Exorcista* o *La Semilla del Diablo*. La cinta está introducida por el profesor Jiménez del Oso, eminencia patria de la parapsicología, y que elevaba varios puntos la calidad de la obra. La sesión ouija se lleva a cabo cuando las dos parejas están comenzando a conocerse, una sesión que profetiza varios hechos entre los que destacan la muerte de algún que otro personaje... Terror y erotismo perfectamente unidos en un *film* apadrinado por Juan Piquer Simón y que contaba con la deliciosa y actual musa *exhumed* Sandra Alberti.

AMITYVILLE 3D: EL POZO DEL INFIERNO

Amityville 3-D

1983 | Richard Fleischer

Tercera parte de la loquísima saga que se inició en 1979 con la genial *Terror en Amityville*. En plena fiebre del 3-D ochentero llegaba a las pantallas la segunda secuela para contar como la familia Baxter se instalaba en la casa en cuestión sin saber lo que allí les aguardaba. Con una tecnología 3-D que no sirve para mucho, solo para un posible reclamo de audiencia, comienza a notarse la devaluación de las películas de la franquicia, aunque está claro que lo que aquí vemos no es nada comparándolo con lo que vendría en las siguientes entregas. El juego

Un mal uso de este peculiar artefacto puede traer nefastas consecuencias para los "jugadores"



de la ouija aparece en el momento en el que los jóvenes de la casa se reúnen con varios colegas en el desván para practicarla, colegas entre los que por cierto se encontraba una jovencísima Meg Ryan. Tal vez sea la última entrega digna de las películas de Amityville.

MENSAJE DEL OTRO MUNDO

Deadly Messages

1985 | Jack Bender

Telefilm gratuito pero entretenido a su vez, y es que para ser un producto de consumo doméstico esta llevado de manera bastante acertada. La protagonista, una Kathleen Beller en la flor de la vida, descubre una tabla ouija en el interior de su armario y al llevar a cabo una sesión con ella recibe mensajes de un ente que intenta salvarla de un supuesto asesino que no piensa dejar a la bella joven con vida. Como veis en esta ocasión jugar con la ouija resultó positivo, al fin y al cabo tenía que haber de todo. Una buena atmósfera de suspense y una entretenida historia que es muy recomendada teniendo en cuenta la liga en la que jugaba.

JUEGO DIABÓLICO

Witchboard

1986 | Kevin Tenney

Entrañable terror ochentero que sin llegar a ser una obra maestra, sí que quedo en el inconsciente colectivo de la época. Puede que se trate del mejor *film* que toca el tema ouija al completo. Cuenta como tras trasladarse a una mansión victoriana, un matrimonio realiza una fiesta de inauguración en la que juegan a la ouija con fatales consecuencias posteriores. Es posible que haya envejecido algo debido a su bajo presupuesto del que salió bastante airosa, pero su halo y sus intenciones la hacen meritoria de ser recordada en el pantanoso terreno del terror de los ochenta. Aún así es muy inferior al gran clasicazo de su director *Night of the Demons*. El Mismo Tenney dirigía tres años después una especie de *spin-off* ultra previsible que



"Jóvenes y brujas" (1996).



"Dimensiones ocultas" (1988).



"Sorority House Massacre II" (1990).

pasaba sin pena ni gloria por las pantallas titulado *El Espíritu de la Mansión de los Lauter*. En él los herederos de la mansión la quieren convertir en un hotel, no sin que los sucesos paranormales hagan acto de presencia. Sólo para completistas. Vamos ahora con la secuela oficial, película mucho más irregular que data de 1993 y es también dirigida por Kevin Tenney. Se la conoce como *La Puerta del Infierno* y en ella una joven de buen ver comienza a recibir mensajes a través del tablero de un supuesto anterior inquilino de la vivienda actual en la que habita la protagonista. Como digo, menos acertada que la primera parte y con un presupuesto notablemente mayor, aún así no deja de ser un simpático entretenimiento que en su día supuso una gran decepción para la audiencia generalizada. Continuamos en el universo *Witchboard* con una casi inmediata tercera entrega (1995) que responde al nombre de *La Posesión*. En esta ocasión la batuta corría a cargo de Peter Svatek que firmaba una decepcionante, hasta el momento, última parte de la saga. Los efectos pobres y el aburrimiento hacen de la cinta una penitencia fácilmente olvidable.

EL SECRETO DE LA OUIJA *Dimensiones Ocultas - Don't Panic* 1988 | Rubén Galindo Jr.

Mítico producto que poblaba la última fila de las estanterías de los videoclubs a finales de los ochenta y que te esperaba tras una terrible (o gloriosa, según se mire) carátula en VHS o incluso BETA. Un *slasher* al uso para intentar sacar el máximo posible de pasta, que se antoja como la versión chicana de *Viernes 13* e incluso de *Pesadilla en Elm Street*, con todo lo que ello implica. Tiene reminiscencias a ambos films tanto por el plano terrestre como el mundo de los sueños donde se desarrollan varias secuencias del *film*. La ouija aparece al principio de la cinta, cuando el protagonista recibe un tablero de regalo por parte de sus amigos y el cual a la postre, como todos supondréis, será el desencadenante de todos los males que se dan. Para que engañarnos, *Don't Panic* es una absoluta pérdida de tiempo pero para los mundos en los que se mueve, los del cine de terror chusco mexicano de los ochenta, no es de los más espantoso que uno se puede encontrar. Aún así los amantes del *underground* más exótico encontrarán en ella un auténtico caramelo.

El funcionamiento de la ouija se basa en entablar contacto con los espíritus mediante un tablero

denante de todos los males que se dan. Para que engañarnos, *Don't Panic* es una absoluta pérdida de tiempo pero para los mundos en los que se mueve, los del cine de terror chusco mexicano de los ochenta, no es de los más espantoso que uno se puede encontrar. Aún así los amantes del *underground* más exótico encontrarán en ella un auténtico caramelo.

SORORITY HOUSE MASSACRE II *Nighty Nightmare* 1990 | Jim Wynorski

La secuela de la saga de *slashers* *Sorority House Massacre* (ya saben, esos primos lejanos de *Viernes 13*) contiene en su argumento una ouija que las jóvenes protagonistas encuentran en el sótano de la deshabitada casa donde un asesino demente acabará con ellas una a una. Presencia testimonial en una película solamente recomendada para completistas del *slasher* ochentero.



REPOSEÍDA *Reposessed* 1990 | Bob Logan

Comedia de terror que satirizaba *El Exorcista* y que contaba entre sus filas con la auténtica Regan, es decir la actriz Linda Blair y con el icono de la comedia de gags Leslie Nielsen. Funciona a modo de parodia de la película de William Friedkin y aunque funciona a ratos no deja de ser un entretenimiento eficaz de tintes cutres para una tarde desocupada. La ouija hace aparición durante una secuencia en la que el padre de familia la usa para preguntar si el político Ted Kennedy será presidente. En ese momento un poltergeist mueve un coche de juguete para hundirlo en una pecera, curioso. Una comedia distraída que hará las delicias de los fans de las *spoof movies*.

GRIM 1995 | Paul Matthews

Penosa película en la que unos espeleólogos bastante ineptos bajan al interior de una gruta sin saber que una monstruosa (y patética) criatura hará aparición para ir aniquilándolos uno por uno. Antes de la aparición estelar del monstruo de la función el grupo de ¿estudiosos? se dedica a echarse una ouija dentro de la cueva como el que se pone a jugar al ajedrez. Cuanto más lejos de *Grim*, mejor.

JÓVENES Y BRUJAS *The Craft* 1996 | Andrew Fleming

El tablero de maras en este caso no aparece en la historia para que las protagonistas (Robin Tunney, Fairuza Balk, Neve Campbell y Rachel True) puedan invocar a un espíritu o demonio,



"Ouija Board - Bunshinsaba" (2004)



"Lo que la verdad esconde" (2000).

si no a una deidad primigenia a la que rinden pleitesía. A partir de entonces, los poderes de las cuatro potentes integrantes de este postmoderno aquelarre serán incrementados de manera espectacular, incluso hasta llegar al punto de dañar a todas las personas que en su momento se burlaron de ellas.

Entretenida película de terror noventera dirigida por Andrew Fleming (*Hamlet 2*), donde se daba una vuelta de tuerca a las cintas de brujería añadiéndole el aire *teenager*, en el cual veíamos retazos de lo que posteriormente hizo Wes Craven con *Scream: Vigila quien llama*.

LO QUE LA VERDAD ESCONDE *What Lies Beneath*

2000 | Robert Zemeckis

Robert Zemeckis, prolífico él, volvió nuevamente a cambiar de género con esta sorprendente cinta de terror cotidiano, donde el vetusto Harrison Ford y la madura Michelle Pfeiffer eran inquietados por una fantasmagórica Miranda Otto pre *El señor de los anillos*. El tablero de ouija aparece al principio de la historia casi a modo de gag, cuando el personaje de Pfeiffer lo compra en unos chinos (sic) para así contactar con el espíritu que –en teoría– posee su hogar. Una lástima que la auténtica amenaza se encontrase más cerca de lo que ella creía...

MUERTOS DEL PASADO *Long time dead*

2002 | Marcus Adams

Tras una sesión de ouija entre amigos, se libera a un espíritu vengativo que se introduce en el cuerpo de uno de ellos. Semanas después, serán eliminados uno por uno en una especie de macabro ritual.

El irregular Marcus Adams dirige un *film* muy flojo, en el que apenas llegamos a inquietarnos y en donde el ritmo y el ingenio brillan por su ausencia, por no hablar de sus nefastos actores entre los cuales destaca (por ser el más conocido y no por su interpretación) Lukas Haas.

OUIJA

2003 | Juan Pedro Ortega García

Con un argumento calcado al *film* anterior, esta nefasta película patria nos narra la historia de unos jóvenes imprudentes que por error invocan a un espíritu que sistemáticamente acabará con ellos. Risible hasta la saciedad, la película de Juan Pedro Ortega García se ganó un merecido descalabro en taquilla por el ninguneo unánime de la mayor parte del *fandom* de la época. Abstenerse no duchos en el género.

OUIJA BOARD - BUNSHINSABA *Witch Board*

2004 | Ahn Byeong-ki

Tres amigas, hartas del *bullying* al que son sometidas por parte de sus compañeras de instituto, deciden invocar a un espíritu mediante una sesión de ouija, el cual poco a poco irá eliminando a sus molestas enemigas.

Este *film* coreano dirigido y guionizado por Ahn Byeong-ki, es un más que un correcto acer-

camiento al terror oriental que tan en alza estaba a principios-mediados de la década pasada, mezclado para la ocasión ciertos toques de denuncia social que encajan como un guante dentro de su malsana y tétrica atmósfera costumbrista.

No confundir con el *remake* chino que facturó el propio Byegon en el año 2012, y con ninguna de sus secuelas, las cuales sólo pueden ser calificadas como terribles (de malas).

DEAD FRIEND *Ryeong*

2004 | Kim Tae-kyeong

Otra joyita asiática. En esta la ouija hace aparición durante los primeros minutos, haciéndonos ver que es la culpable de la historia de fantasmas que se nos plantea, nada más lejos de la realidad... Nos encontramos ante un *film* que nace fruto de otras obras tales como *The Ring*, *Dark Water* o *Llamada Perdida* solo que esta *Dead Friend* parece ir más al grano y no ser tan confusa como las mencionadas. Una universidad se recupera con un tratamiento médico luego de sufrir un accidente. Harta de una situación insostenible en su casa decide huir para rehacer su vida en el extranjero justo cuando varias de sus compañeras de facultad comienzan a estirar la pata misteriosamente. Sustos, apariciones del más allá, secuencias sórdidas *made in Asia*, todo en su justa medida encontraréis en un *film* que bien merece un visionado.

KILLER BASH

2005 | David DeCoteau

David DeCoteau, ese maestro de la serie B/Z parido y criado por la productora *Full Moon*, abandonó momentáneamente la saga *Puppet Master* para facturar ésta película donde nuevamente florecen sus ínfulas homo-eróticas a las que tan acostumbrados nos tiene. Aquí la ouija es un mero pretexto para narrar la típica película de venganzas desde ultratumba, y de paso poder vislumbrar a jovenzuelos con el torso desnudo, más alguna que otra muerte descafeinada ador-





"Paranormal Activity" (2007).



"Slaughter Night" (2006).



"Ouija, El Ritual - Séance" (2006).

nada con efectos especiales de baratillo. Vamos, a lo que nos tiene acostumbrado el bueno de DeCoteau. Una bazofia fílmica únicamente recomendada para asiduos a la Ostra Azul.

EXORCISMO: LA POSESIÓN DE GAIL BOWERS

Exorcism: The Possession of Gail Bowers
2006 | Leigh Scott

Un *film* más de exorcismos de baratillo, de todos aquellos que surgieron a mediados de los dosmiles para aprovechar el rebufo de *El Exorcismo de Emily Rose*. La gran mayoría de ellos se componían de un título que comenzaba por -El Exorcismo- o -La Posesión- y terminaba con el nombre y apellidos de la persona poseída en la película. En esta ocasión se trata de una joven que resulta endemoniada. Entre un médico y un sacerdote católico se conjuran para llevar a cabo un exorcismo... muy original todo... Aquí, nuestro tablero favorito aparece antes de que la protagonista caiga posesa, cuando esta lleva a cabo una sesión de espiritismo. Prescindible totalmente.

SLAUGHTER NIGHT SL8N8

2006 | Frank van Geloven y Edwin Visser

Coproducción belga-holandesa de terror *teenager*. Un *slasher* que poco o nada tiene que aportar al género. Entre cliché y cliché se nos narra una historia en la que un grupo de adolescentes pirados se cuelan en una mina en la que trabajaba el fallecido padre de la protagonista; la rubia Victoria Koblenko. Una vez dentro tendrán la feliz idea de iniciar una sesión ouija con las consecuencias que merecen, por iluminados. Como comentario, un desfile de tópicos varios en el que como mínimo, una vez que has visto el percal, esperas que haya un número generoso de muertes espectaculares y una cantidad de gore decente. Pero ni por esas, *Slaughter Night* se queda en una anécdota en forma de película para ver y olvidar.

OUIJA, EL RITUAL - SÉANCE

2006 | Mark L. Smith

Sí, lo habéis adivinado, otro subproducto más para esta lista (y ya van...), la historia que nos cuenta esta *Ouija, el Ritual* arranca cuando en un alarde de estupidez, varios estudiantes invocan al espíritu de una niña que habita en el dormitorio de uno de ellos, con tan mala suerte de invocar al de su asesino. El premio Darwin de este año es para...

Con unos intérpretes igual de expresivos que una estatua de la isla de Pascua, el resultado final rezuma caspa a raudales, si bien algunas muertes están bien rodadas - como la del ascensor -, el resto del *film* del guionista metido a director, Mark L. Smith, no se salva en ningún momento de caer en el ostracismo más absoluto. Curioso caso, ya que el tal Smith es autor de varios guiones notables como el de *Habitación sin salida*, *Miedos 3D* de Joe Dante o el reciente *remake* de *Martyrs*.

Aún con todo el *film* nunca pierde ritmo y va al grano desde el primer minuto, lo que la hace un divertimento (involuntario) óptimo para ver con los amigos.

FAST FOOD KILLER Drive Thru

2007 | Brendan Cowles y Shane Kuhn

Aquí la tabla no invoca a un ser invisible que sistemáticamente irá acabando con los pre-púberes que osan despertarle de su letargo, si no que sirve para avisarlos de la presencia de un asesino (que agarraos) lleva la máscara de la imagen de un restaurante de comida rápida, ni más ni menos que un payaso con carita de pocos amigos. Las muertes y los chistes sin gracia se irán sucediendo a un ritmo de vértigo, en una espiral de situaciones absurdas donde lo que prima es un rojizo líquido que podría ser confundido con el ketchup del propio restaurante.

Dirigida a cuatro manos por Brendan Cowles y Shane Kuhn, quienes hasta entonces

solamente habían escrito guiones para sub-productos directos a vídeo, esta película tras su poco estimulante primera media hora, llega a convertirse en un divertimento descebrebrado, donde todo está exagerado hasta el extremo (las muertes en especial) y el cual acabará encandilando a los amantes del *slasher* ochentero. Cuanto menos te la tomes en serio mejor que mejor.

OUIJA Ouija Board

2007 | Topel Lee

Cinta de origen filipina donde las féminas de una familia se reúnen en una apartada isla para esparcir las cenizas de su difunta abuela. En parte por el aburrimiento, en parte por la pena, deciden invocar a los espíritus mediante un antiguo tablero de ouija. Con unos precarios medios a su disposición (sólo hay que ver su acabado fotográfico), el director Topel Lee tira de oficio para la ocasión y nos muestra una fábula donde el terror sobrenatural se equipara al temor por la pérdida del ser querido. Con ciertas reminiscencias hacia el cine japonés de terror, como son *La Maldición* o *The Ring*, esta *Ouija Board* se convierte en un producto más que correcto sin dejar de ser el típico de fácil consumición.

PARANORMAL ACTIVITY

2007 | Oren Peli

Considerada por muchos la reformulación del terror de finales de la década pasada, y por otros considerada una total y absoluta tomadura de pelo, lo que hay que admitir es que el *film* de bajo presupuesto que facturó Oren Peli, sí supuso un punto de inflexión en el terreno del terror, redescubriendo el por aquel entonces poco explotado formato *found footage*. ¿El resultado? Un éxito sin precedentes, tres secuelas, un *spin off* y una cantidad ingente de plagios por parte de otras compañías, pero sin la mitad de ingenio/suerte que esta.



"The Ouija Experiment" (2011)



"Credo" (2008).



"The Unleashed" (2011).

Una película de casas encantadas al fin y al cabo dónde a lo largo de su metraje se dan todos los fenómenos y clichés vistos hasta la fecha en este género, como son los objetos que se mueven solos, las posesiones demoníacas, los médiums y un largo etcétera, que acaban desencadenando en uno de los finales más recordados del cine de terror reciente. También aparece en escena la tabla, la cual usan nuestros protagonistas para poder contactar con el, en principio, espíritu que les atormenta. Al parecer eso enfada al ente, materializándose con un fuego en la sala de estar que se lleva por delante dicha tabla.

BLACK DEVIL DOLL

2007 | Jonathan Louis Lewis

Agarraos que vienen curvas, y nunca mejor dicho... Un activista negro integrante del grupo *Panteras Negras* (ya sabéis, ese al que pertenecía la madre de Tupac) es acusado y condenado a muerte tras violar y asesinar salvajemente a quince mujeres caucásicas. Justo en el momento de la ejecución consigue reencontrarse en un viejo y horroroso muñeco de madera gracias a que una bella pechugona está enredando con un tablero ouija. ¿Quién no querría ver esta película? Un momento, mejorar la pregunta; ¿quién querría ver esta película tomándosela en serio? Pobre del que lo intente... Para el que sepa a lo que se enfrenta se encontrará con lo que es; una obra maestra absoluta del *trash* más gamberro y bizarro. Una cinta que homenajea la cultura *grindhouse* sin complejos y que no duda ni un segundo en inundar la pantalla con enormes senos, traseros que nada tienen que envidiar al de Nicki Minaj, sexo sucio, diálogos imposibles, drogas varias y gore chusco en cantidades industriales.

Al fin y al cabo una película que haría que personalidades como Russ Meyer, Jesús Franco o el mismísimo Tarantino se quitaran el sombrero. ¿Por qué no pueden ser así todas las películas de bajo presupuesto? Una delicia.

CREDO

2008 | Toni Harman

Otra producción británica al más puro estilo *Long Time Dead*, pero esta sí cabe, más aburrida. Una vez más abunda la sensación de buen material tirado por tierra, y es que el planteamiento del *film* no es malo. Un grupo de estudiantes de teología deciden probar la existencia del infierno para poner a prueba su fe (es aquí cuando hace aparición la tabla protagonista de este artículo).

Al poco el grupo es encontrado muerto con evidentes muestras de suicidio. Una década después otro grupo de estudiantes se instala en el lugar de los acontecimientos para descubrir que no están solos. Argumento algo trillado pero que como digo podía haber tenido un mínimo de interés, un interés que se va deshaciendo de forma irremediable conforme avanza la película. El final eso sí, se revela como más impactante de lo que podrías intuir en un principio. Aún así, de usar y tirar.

NECROMENTIA

2009 | Peary Reginald Teo

He aquí la prueba definitiva en forma de película de que una serie B no tiene por qué siempre ser una ponzoña. Se une así a una lista ilustre en la que figuran *Truco o Trato* o *Alien Raiders* por citar solo un par. *Necromentia* es ese tipo de *film* del que poco esperas pero te acaba sorprendiendo, una cinta de contenido enfermo, inusual y que desatará escalofríos en más de uno. Cuenta la historia cruzada de tres tipos que han visto su vida marcada por la existencia de un tatuaje de una tabla ouija y las dimensiones a las que podrán acceder mediante este. La estética de pesadilla gótica que desde el inicio irradia atrapa irremediablemente para tenerte el resto del metraje completamente absorbido con una historia siniestra y que visualmente podría pasar a la perfección por un cruce entre cualquier secuencia de tortura de las películas *Saw* y un videoclip de Marilyn Man-

son. Por no hablar de un apartado técnico que cumple con creces. Todo un diamante en bruto.

THE OUIJA EXPERIMENT

2011 | Israel Luna

Pero no todo iban a ser diamantes para variar. Filmada estilo *found footage*, *The Ouija Experiment* es un intento de película de terror donde lo más difícil de todo es no reír en alguna de sus espérenticas secuencias. El argumento, una constante; tras una fiesta insípida unos amigos deciden realizar una sesión espiritista con un tablero ouija para liberar una fuerza maligna que irá acabando con ellos uno a uno... Un disparate de principio a fin que no valdría ni como película post-comida de los domingos en Antena 3. Pero esto no es lo peor, de hecho no sé si estaréis preparados para lo peor... La barbarie audiovisual que os comento cuenta con una secuela, que responde al título de *The Ouija Experiment 2: Theatre of Death* y que dirige el mismo responsable de su antecesora. Una cinta casi más impresentable si cabe que la primera parte y que si os soy sincero, ni siquiera terminé de ver. Resumiendo, dos películas que no hay que tocar ni con un puntero láser.

THE UNLEASHED

2011 | Manuel H. da Silva

Distribuida por *Dark House Films*, *The Unleashed* se antoja como la película de fantasmas que contiene todos los tópicos y clichés habidos y por haber en el género. Una mujer vuelve a su antigua casa luego de la muerte de su madre. Tras el regreso no se le ocurre otra cosa que jugarse una ouija con antiguos amigos para que comiencen a desencadenarse una serie de extraños sucesos que se combinan con recuerdos de la infancia que la protagonista creía olvidados. Sustos fáciles, incoherencias, interpretaciones mediocres... podemos encontrar lo habitual en este tipo de producciones terroríficas de baja estofa, pero con todo, la cinta entretiene y se deja ver tranquilamente



"I Am Zozo - Are You There?" (2012).



"Séance: The Summoning" (2011).



"Encuentros Paranormales 2" (2012).

hasta el final. Es seguro que en peores plazas habremos toreado todos...

SÉANCE: THE SUMMONING

2011 | Alex Wright

A esto me refería con el comentario anterior... Un cuarteto de estudiantes se adentra en un tanatorio para llevar a cabo una sesión ouija, sin saber que despertarán una antigua maldición. Bochornosa película de posesiones en la que lo más interesante reside en el palmito que luce la rubiaca de turno del grupo. Si la tienen pendiente, déjenla pasar.

POLONIA ENCANTADA

Nawiedzona Polska

2011 | Pau Masó y Ewelina Lukaszewska

Extraña coproducción polaco-norteamericana rodada en formato de metraje encontrado y dirigida a cuatro manos por dos de los intérpretes principales entre los que destaca el catalán Pau Masó. Narra el viaje de una pareja desde U.S.A. hasta Polonia, tierra natal de la protagonista. Una vez allí deciden visitar el cementerio donde descansan los restos mortales de los padres de la chica para que posteriormente se desaten una serie de acontecimientos sobrenaturales que pondrán en peligro sus vidas. La ouija hace aparición cuando la mujer recuerda que de niña jugó con ella y cree que eso puede ser el desencadenante de los sucesos que ponen en peligro sus vidas. Un *film* de nulo interés y que tira a menudo por lo experimental e independiente, siendo en estos terrenos donde puede encontrar a sus seguidores. Aun así, muy floja.

I AM ZOZO Are You There?

2012 | Scott Di Lalla

Supuestamente basada en hechos reales, esta película de título ridículo es un intento fallido de emular a la citada *Paranormal Activity*, solo que con un amateurismo alarmante que acaba echando por tierra todo lo bueno que podría

"I am Zozo" es un intento fallido de emular a la citada "Paranormal Activity", solo que con un amateurismo alarmante

tener. Se agradece eso sí que Di Lalla y los suyos hiciesen el esfuerzo de rodarla en formato Super-8 y posteriormente la digitalizasen en pro de darle veracidad (ja), pero ni su argumento, ni sus protagonistas y tampoco la manera en la que está rodada son merecedoras de tal esfuerzo. Ah, sí, la ouija sale para invocar al amigo Zozo... y ya.

JONAH LIVES

2012 | Luis Carvalho

Una más de adolescentes que deciden realizar una sesión ouija para animar un poco una aburrida tarde. Y una más de la que pasar olímpicamente. Aunque he de decir que antes de su visionado, esperaba algo muchísimo peor. Aun así se hace soporífera.



EL PACTO

The Pact

2012 | Nicholas McCarthy

Respetable cinta de bajo presupuesto, pero muy bien controlado. Con el mítico Casper Van Dien entre sus filas, cuenta como dos hermanas regresan a su casa de la infancia tras fallecer su madre. Una vez allí una serie de sueños y sucesos inexplicables comenzarán a ocurrir sin que nadie pueda hacer nada para detenerlos. Una pequeña sorpresa de película, con un ritmo y una atmósfera llevada muy sutilmente y de manera acertadísima durante todo el metraje, ayudada también por una calurosa y fantasmagórica fotografía. El tablero es usado por una de las hermanas protagonistas con la intención de contactar con un personaje fallecido e intentar buscar respuestas. Uno de esos films que hace que te quedes con el nombre de su director para seguirle la pista en el futuro.

ENCUENTROS PARANORMALES 2 Grave Encounters 2

2012 | John Poliquin

En el año 2011 llegaba al mundo del *found footage* una buena noticia. La película *Grave Encounters* dejaba buenas sensaciones en la gran mayoría de los seguidores que la iban echando el guante. La verdad que con razón, ya que la película es muy superior comparada con el resto de proyectos con los que compartía género y audiencia. Contaba como un equipo de cazadores de fantasmas ingresaban a filmar a un hospital psiquiátrico abandonado para un programa sensacionalista de mismo título que el *film*. Solo un año después llegaba su secuela, una segunda parte que no olía muy bien ya desde el principio. Y tal cual, todo lo bueno que tenía la primera entrega es tirado por tierra en su continuación. Trata sobre un bloguero fan del programa, que tras recibir un vídeo en el que se afirma que queda un superviviente de los que ingresaron en el



"Sesión 1.16" (2012).



"Amnesiac" (2013).



"Ouija" (2014).

hospital en la primera película, recluta a un grupo de amigos para resolver la verdad, pero terminan viéndose encerrados en el terrorífico psiquiátrico. La ouija la realizan unos jóvenes escépticos improvisando un tablero en una mesa. No tardaran en recibir la ira del ente que les espera tras esa puerta. Una lástima que esta cinta no se pareciera un poco más a la original, en cualquier caso, no estará de más vérsela, especialmente y sobre todo los más fanáticos del metraje encontrado.

SESIÓN 1.16

2012 | José Javier Hernández Cabo

Otra aportación patria casi más desafortunada si cabe que el *film* de 2003 *Ouija*. Tirando de falso documental cuenta como un sacerdote intenta avisar a unos jóvenes incautos de los peligros que puede tener practicar la ouija. Para ello les pone cinco cintas con grabaciones que muestran las terribles consecuencias. Enésimo caso de buena idea tirada por tierra, ya que la previsibilidad y el tedio es lo único que lamentablemente puede invocar este *film*.

PARANORMAL MOVIE

A Haunted House

2013 | Michael Tiddes

Si varias líneas atrás reseñábamos la *spoof* *movie* *Reposeída*, ahora vuelve a tocarnos con la más moderna y adaptada a los tiempos que corren *A Haunted House*. Una nuevo *film* que parodia los éxitos de taquilla usando el formato de *Paranormal Activity* y fusionándolo con *Scary Movie* para explotarlo y buscar la risa fácil en un público mayormente juvenil. La secuencia de la ouija es como no podía ser de otra manera de carácter cómico (o al menos lo intenta) y termina con la tabla volando por los aires y los participantes de la sesión (entre los que se encuentra el pionero en este formato de *film* Marlon Wayans) partidos de risa. Poco que destacar en una sátira en la que apenas esbozas tres sonrisas en su corta hora y veinte de duración.

AMNESIAC

2013 | Martin Rutley

Producción británica que podía haber dado muchísimo más de sí, pero que por desgracia se queda en un semi-aburrimiento muy oscuro. Tras perder a su bebé la protagonista Kate se obsesiona con el mundo del ocultismo. Una noche su hermana y el novio se la unen para practicar la ouija, contactando con un alma en pena que les ofrece su ayuda para recuperar al nonato. No desagrada del todo pero la mala narración lleva a momentos de auténtica confusión y el ritmo es lento y torpe. Hacia el final, todo se viene un poco más arriba, pero no salva a un *film* que podía haber sido una gran propuesta y se quedó en uno más de los que vagan en el limbo de la mediocridad en el cine de terror. Solo para los curiosos más voraces.

OUIJA

2014 | Stiles White

Volvía a la carga la Blumhouse -en coproducción esta vez junto a Platinum Dunes- con uno de sus fast-foods cinematográficos. Su ecuación de invertir lo menos posible en producción para luego esperar, como mínimo, triplicar los beneficios no parece tener fin, y mucho menos si funciona como esta vez. Lo que tampoco parece tener fin es la frase publicitaria en la que se ampara una y otra vez para atraer espectadores: "De los productores de *Insidious* y *Paranormal Activity*". La verdad es que en este caso hay que reconocerle un mérito tremendo a la estrategia comercial que el *film* llevó a cabo y con la cual gracias a su marketing y a su publicidad la película se convirtió en un éxito total tras ponerse número 1 en taquilla en USA. Pero detrás de eso está la película. Una película que ha tardado varios años en llevarse a cabo y cuyo libreto ha pasado por numerosas manos así como la tarea de dirección. Finalmente llegó y en asociación también con Hasbro como una de las empresas responsables de que se haya gestado

la cinta. Ahí está el tema, ¿hay que tomarse *Ouija* como una adaptación de un juego de mesa? No, para nada. Si como una propuesta más de terror minimalista, eso sí, trilladísima. Mientras contemplas el *film* parece que lo que se está invocando en realidad es al espíritu de un "déjà vu", todo lo que ocurre resulta incómodamente familiar. Con un inicio semi-prometedor no tardan en cantar los diálogos absurdos, los agujeros de guión y las interpretaciones mediocres. Da la sensación de que se ha rodado casi a toma única. Los sustos van en la misma onda de clichés y tópicos que en los que se ancla el resto del *film*; subidas repentinas de audio, portazos, golpes varios... Todo para desenlazar en un apresurado final que intenta sorprender al espectador con una vuelta de tuerca que más de uno podrá oler bastantes minutos antes. Es el apartado técnico el que sí que va a por nota ya que sin destacar en exceso resulta bastante acertado, en especial la fotografía y los movimientos de cámara. Y despunta también la presencia de Lin Shaye, una actriz que parece haberse convertido últimamente en una gurú del cine de terror sobrenatural contemporáneo, véase *Insidious* o *Grace: The Possession*. Lo dicho señores, más vale que los espíritus reales no vean *Ouija*, ya que su ira podría tener consecuencias funestas para los responsables directos de la película.

Como ven, son varias las constantes a las que nos enfrentamos cuando vemos un *film* en el que o bien es protagonista o bien hace aparición el mítico tablero ouija. Estas son jóvenes incautos (con todo lo que ello conlleva), demonios malignos, poltergeists varios, terroríficas posesiones y muertes terribles. En su gran mayoría la calidad de estas películas no cumple con los mínimos establecidos y el visionado de muchas de ellas se puede llegar a hacer infernal. ¿Lo volvería a hacer? Claro que sí, alguien tiene que hacerlo... en eso consiste el juego ¿no? **SPW**

«ES GRANDE... ES AUDAZ... ES TREMENDA.»

VANITY FAIR

«UN VERTIGINOSO
THRILLER DE ACCIÓN.»
THE HOLLYWOOD REPORTER

«UNA AUTÉNTICA PASADA.»
COLLIDER



INCLUYE AUDIOCOMENTARIO
DEL DIRECTOR ADAM WINGARD
Y EL GUIONISTA SIMON BARRETT
SUBTITULADO EN CASTELLANO

SITGES 2014
FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINEMA FANTÀSTIC DE CATALUNYA
SECCIÓN OFICIAL

DE LOS CREADORES DE TÚ ERES EL SIGUIENTE

THE GUEST

UNA PELÍCULA DE ADAM WINGARD



A LA VENTA EL 19 DE MAYO



THE MONSTER

ENIGMAS DE OTROS MUNDOS

por José Abad

En agosto de 1938, John W. Campbell Jr. (1910-1971) publicó en las páginas de *Astounding Science Fiction* una novela corta, **Who Goes There?** (¿Quién hay ahí?), enmascarado tras el seudónimo de Dan Stuart. (Campbell, director de la susodicha revista, tal vez considerara oportuno no darse demasiado protagonismo; la discreción era entonces un valor, no un demérito). En 1973, la Asociación de Escritores de Ciencia Ficción y Fantasía de los Estados Unidos reconoció **Who Goes There?** como una de las mejores narraciones del género de todos los tiempos. En el ínterin, la historia había servido de inspiración para una notable película de Howard Hawks & Christian Nyby y a la vuelta de unos pocos años alumbraría la Obra Maestra de John Carpenter. Una buena cosecha, sin duda. El lector interesado encontrará este relato en el volumen colectivo **La cabeza de la Gorgona y otras transformaciones terroríficas** (Editorial Valdemar); no obstante, este mismo lector tendrá dificultades para acceder a otros textos de este autor. La pregunta es ¿por qué a día de hoy no existe una buena edición de su obra narrativa en nuestro idioma?

COSAS QUE NUNCA FALTAN

El planteamiento de **Who Goes There?** es extremadamente sugerente: una expedición científica en la Antártida descubre una nave extraterrestre sepultada en el hielo; según unos cálculos aproximados, esta fenomenal construcción de 90 metros de largo y 15 de diámetro llevaría veinte millones de años enterrada en

aquellos parajes. Los expedicionarios la destruyen accidentalmente en el intento de librarla del abrazo del hielo. Logran rescatar, en cambio, los restos de un tripulante que, en la noche de los tiempos, sucumbió a pocos metros de distancia del vehículo espacial; lo transportan a su base dentro de un bloque helado y, una vez allí, deciden descongelarlo a fin de tomar unas muestras del tejido orgánico. Están ante un hallazgo sin parangón en los anales de la ciencia. John W.

Campbell Jr. dibuja la criatura a partir de unos pocos rasgos: tiene tres ojos, cabellos azules semejantes a gusanos y una expresión de odio esculpida en el rostro. Una nota más de inquietud: según el bloque se deshela, el contador Geiger indica la presencia de una fuerte radiactividad.

El extraterrestre vuelve a la vida y ataca a los miembros de la expedición. Durante la refriega, un perro se arroja sobre él y éste empieza a replicar la apariencia física del animal. Antes de que se consuma la metamorfosis, uno de los miembros de la expedición electrocuta al monstruo, pero su muerte aparente no evita que la sospecha cunda entre ellos: ¿y si antes de ser descubierto, ese ser tuvo tiempo de remedar a uno cualquiera de ellos y usurpar su personalidad? Los miembros de la expedición (treinta y siete hombres en total) se dividen en pequeños grupos de cuatro a fin de que nadie se quede nunca solo. Si hubiera uno o varios monstruos, la superioridad numérica del resto debería mantenerlos a raya. Ahora bien, ¿cómo desenmascararlos? Un doctor idea un test de sangre para saber quiénes entre ellos ya no son quienes dicen ser. Hay que evitar por todos los medios que estas criaturas se multipliquen y lleguen a la civilización.

Campbell saca un extraordinario rendimiento dramático al aislamiento de los personajes.

Se ha reconocido a Who Goes There? como una de las mejores narraciones del género de todos los tiempos







Fuera de la base morirían, de modo que están obligados a compartir un espacio reducido con uno, quizás varios monstruos. Además del aislamiento físico, se da un aislamiento personal. La situación es desquiciada, desasosegadora. Cada personaje ve un monstruo potencial en quien está a su lado. El frío extremo, el blanco absoluto de la nieve y, sobre todo, la apabullante soledad de los personajes en un ambiente hostil hacen pensar en **El color que vino del espacio** (1927) de H. P. Lovecraft, musa sombría de John W. Campbell Jr. A lo largo del siglo XX, el miedo atávico a los monstruos de la leyenda fue cediendo terreno a un miedo de tipo existencial inspirado por lo que el hombre pudiera encontrar allá fuera, en el cosmos, realidades fuera de nuestra realidad o, sencillamente, un vacío impenetrable e indiferente. Arthur C. Clarke dijo que existen dos opciones, o bien estamos solos en el universo o bien no lo estamos, y ambas son igual de terroríficas. **Who Goes There?** ilustra ejemplarmente la primera de estas opciones.

Contra todo pronóstico –no se me ocurre cineasta más ajeno al terror cósmico–, Howard Hawks se hizo con los derechos del relato y encargó su adaptación a dos fieles colaboradores suyos, Charles Lederer y Ben Hecht, si bien sólo el primero sería acreditado en el *film*, ignoro el porqué. **El enigma de otro mundo** (*The Thing... from Another World*, 1951) fue la primera producción de una nueva compañía de Hawks, Winchester Productions, y en ella intervinieron otros profesionales cercanos a él como el compositor Dimitri Tiomkin y el director de fotografía Russell Harlan. La dirección recayó en Christian Nyby, su montador en *Tener y no tener* (*To Have and Have Not*, 1944), *El sueño eterno* (*The Big Sleep*, 1946) y *Río Rojo* (*Red River*, 1948). Hawks debería haber ejercido sólo como productor pero o bien quiso controlar el trabajo de cerca o bien no se fiaba de su asalarado, lo cierto es que acabó implicándose activamente en el rodaje; nunca faltó en el plató siempre que se rodaba alguna escena de impor-

“El enigma del otro mundo” alumbró exégesis políticas de signo contrario

tancia, según él mismo reconoció. De resultas, **El enigma del otro mundo** se estudia como una película “de” Howard Hawks y no “de” Christian Nyby, que dirigió varios filmes más de los cuales nadie se acuerda. El duelo era desigual y Nyby llevaba las de perder desde el principio. Ya en los créditos, como hizo notar Quim Casas, el nombre de Hawks como productor aparece en caracteres bastante más grandes que el suyo.

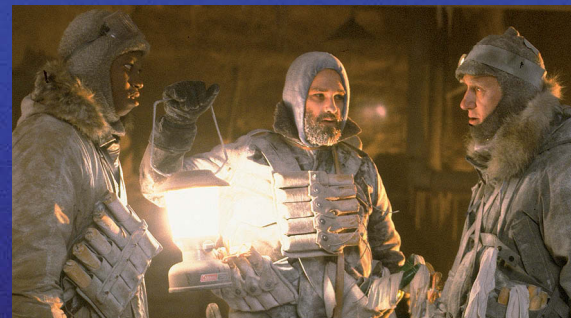
Los guionistas aprovechan el punto de partida del relato original, pero siguen derroteros diferentes. En principio se llevan la acción al Círculo Polar Ártico para justificar la presencia militar norteamericana. Un objeto volador no identificado se estrella no muy lejos de una base científica y el gobierno envía a la zona una expedición al mando del capitán Patrick Hendry (Kenneth Tobey), un grupo muy característico del universo hawksiano: tipos que saben lo que hacen, templados, amigos de sus amigos, temerarios, desenfadados. Hay otros personajes muy del gusto de Hawks: un periodista en busca de una buena noticia, Ned Scott (Douglas Spencer), y una mujer de armas tomar, Nikki (Margaret Sheridan), que introduce la nota de tensión sexual no resuelta habitual en su cine. Nada más llegar a la base, el doctor Carrington (Robert Cornthwaite) informa al capitán Hendry que en la zona del impacto se han detectado unas fuertes perturbaciones magnéticas; las que produciría una masa equivalente a 20.000 toneladas de acero. Cuando se acercan al lugar, la brújula y el contador Geiger enloquecen. El instante de la localización del ovni es extraordinario: los miembros de la expedición se distribuyen sobre el hielo para determinar sus dimensiones y se percatan de que forma un círculo perfecto. Han dado con un platillo volante. También aquí, de manera involun-

taria, los hombres provocan la destrucción de la nave. Una criatura viva escapa del interior o es expulsada a consecuencia de la explosión y queda atrapada en el hielo. Al igual que en el relato original, los protagonistas se la llevan a la base dentro de un sarcófago de hielo.

El *film* propone un enfrentamiento entre ciencia y ejército muy revelador. El doctor Carrington quería descongelarlo sin tardanza, pero el capitán Hendry impone el sentido común. En uno de esos detalles que se bastan para crear una atmósfera verosímil, Hendry ordena romper las ventanas del almacén donde guardan el bloque para que la temperatura se mantenga bajo cero. Por desgracia, un soldado coloca por error una manta eléctrica encima y el hielo se derrite. En otro magnífico apunte, los perros de la base comienzan a aullar cuando el extraterrestre queda libre. Los guionistas prescinden de su capacidad para metamorfosearse; un capítulo difícil de resolver para los efectos especiales de la época. A cambio proponen una alternativa sugestiva. Un perro le arranca un brazo; el brazo, cubierto de espinas, se asemeja al tronco de un rosál. La cosa tiene más de vegetal que de animal y, como tal, carece de emociones; se reproduce por esporas y se alimenta de sangre. (Descubren el cadáver de un perro completamente desangrado). De incógnito, Carrington siembra esas esporas y las riega con plasma sanguíneo y en pocas horas crecen unos bulbos, que respiran. El típico relato de ciencia ficción sobre contactos con seres de otros planetas se adereza con ingredientes característicos del relato de terror. Incluso el humor hawksiano se tiñe de negro: “Seré yo quien escriba su necrológica, capitán”, le dice Scott a Hendry mientras tienden la trampa definitiva al monstruo.

Tal como sucedería con **La invasión de los ladrones de cuerpos** (*Invasion of the Body Snatchers*, 1956), otro clásico de aquel período, **El enigma del otro mundo** alumbró exégesis políticas de signo contrario. Se ha visto como un síntoma de la paranoia suscitada por la Caza de Brujas llevada a cabo por el tristemente famoso





senador Joseph McCarthy y también como una parábola anticomunista. La historia es lo suficientemente equívoca como para justificar ambas lecturas, si bien la segunda cuenta con más y mejores argumentos que la primera. Susan Sontag afirmaba que la narrativa de ciencia ficción es de signo reaccionario por naturaleza; en este caso es cierto. El ejército es retratado bajo una luz favorecedora, mientras la ciencia se presenta con matices negativos. (Carrington sabotea la trampa que habría de acabar con el monstruo porque quiere preservarlo para el estudio). La película se estrenó el mismo año que *Ultimátum a la Tierra* (*The Day The Earth Stood Still*, 1951) de Robert Wise. Esta película presentaba a un ser extraterrestre con algo de ángel custodio, Klaatu (Michael Rennie), que llega a la Tierra para ayudar a la humanidad. Pues bien, el bueno de Klaatu apenas tuvo imitadores. Quien realmente creó escuela fue el alienígena depredador de Hawks & Nyby. *El enigma del otro mundo* era el fruto lógico del estado de alerta y desconfianza de la Guerra Fría. “¡Vigilad los cielos!”, advierte Scott en su alocución final.

COSAS QUE NUNCA MUEREN

La idea de un *remake* se les ocurrió a Tobe Hooper y Kim Henkel, director y guionista de *La masacre de Texas* (*The Texas Chainsaw Massacre*, 1974), quienes llegaron a desarrollar un par de tratamientos de la historia, ninguno plenamente satisfactorio. Universal, que tenía en su poder los derechos de adaptación, encargó ésta a Bill Lancaster y colocó al timón a John Carpenter; con muy buen tino, hay que insistir, dada la admiración de éste por el cine de Hawks en general y por esta película en concreto. *La noche de Halloween* (*Halloween*, 1978) incluía precisamente imágenes de *El enigma del otro mundo*. A lo anterior había que sumar su experiencia previa en el ámbito de la ciencia ficción y en el terror, lo que le permitía afrontar con conocimiento de causa este peculiar destilado de ambos. *La cosa* (*The Thing*, 1982) propone un

La idea de un remake se les ocurrió a Tobe Hooper y Kim Henkel, director y guionista de “La masacre de Texas”

retorno al relato de John W. Campbell, Jr., también a Lovecraft; otro acierto, pues el mundo de Carpenter guarda muchas afinidades con el del Loco de Providence. Lovecraft es homenajeado descaradamente a través de las indescriptibles criaturas pergeñadas por la imaginación calenturienta de Rob Bottin. La película no sería la misma sin su concurso.

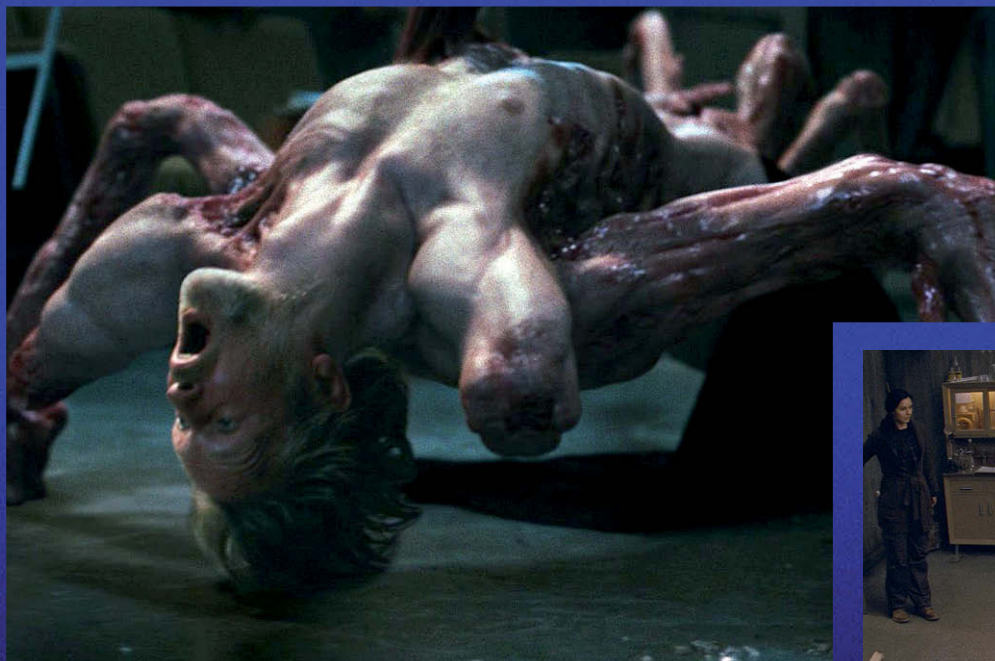
Estamos de regreso a la Antártida, corre el invierno de 1982. El arranque del *film*, *in media res*, es extraordinario. Se parte de una situación tan absurda como anómala: dos hombres en un helicóptero persiguen a un *husky*; uno de ellos, armado con un fusil, intenta desesperadamente abatir al animal, sirviéndose incluso de bombas de mano. El desenlace es igualmente absurdo y

anómalo: el perro alcanza una base norteamericana, los perseguidores llegan a la zaga y el capitán Garry (Donald Moffat) responde con fuego al fuego de éstos. Los perseguidores, de una base noruega cercana, mueren sin conseguir su objetivo. Los norteamericanos no entienden qué ocurre, de modo que se trasladan a la base vecina y encuentran sólo destrucción y muerte, y diversos hallazgos a cual más estremecedor: un bloque de hielo de grandes proporciones que antes contuvo algo, ahora vacío, y los restos carbonizados de dos cuerpos a medio fusionarse. Gracias a un cuaderno de notas y de unas cintas de vídeo saben que el equipo noruego había descubierto una nave enterrada en el hielo hace 100.000 años. (En este punto, Carpenter retoma la idea de los hombres formando un círculo en el hielo para establecer el tamaño del platillo volante).

El terror no tarda en desencadenarse. En la perrera, el *husky* revienta literalmente y de su interior surge algo proteico y multiforme que empieza a absorber la vida de los demás animales y a replicarlos. Los hombres lo destruyen, si bien una parte de eso logra escabullirse. El diagnóstico es de sobra conocido: el organismo es capaz de imitar cualquier forma de vida hasta el punto de ser indistinguible de ella. En este caso, el sentido común está representado por un científico, al menos temporalmente. Según los cálculos del doctor Blair (A. Wilford Brimley) esa cosa podría extenderse por todo el planeta en unas veintisiete horas, de modo que sabotea el helicóptero, la máquina quitanieves y el telégrafo. Nada debe escapar con vida de la base. El aislamiento, una vez más, se intensifica a causa del recelo. Nadie confía en nadie. La sospecha salta de un personaje a otro, implacable, alcanzando incluso al héroe teórico de la función, el piloto R. L. MacReady (Kurt Russell). Carpenter crea una atmósfera malsana, pegajosa, de puro miedo. De miedo a lo desconocido, a lo que ignoramos, a lo que nos supera. De miedo a dejar de ser lo que somos, de perder nuestra identidad, por muy miserable o mediocre que sea ésta.







El cineasta se sirve de una narración limpia (travellings sinuosos, suaves fundidos en negro) y de un ritmo de combustión lenta, cortocircuitado por puntuales y bien elegidos estallidos de una violencia espeluznante; recuérdese el momento en que la cabeza de Norris (Charles Hallahan) se separa del cuerpo, se descuelga hasta el suelo y una vez allí desarrolla unos tentáculos para escapar. Dijimos que, según Susan Sontag, todo relato de ciencia ficción es reaccionario. Pues bien, si en el caso de *El enigma de otro mundo* acertaba de lleno, en el de *La cosa* yerra grandemente. El *film* es de un nihilismo radical. *La cosa* es obra de un *outsider*, un individuo que no se distingue por su confianza en el sistema ni por su fe en el ser humano. Ninguno de sus protagonistas es especialmente edificante. (MacReady es si acaso el menos despreciable). Carpenter no nos pide vigilar los cielos, sino nuestros instintos más recónditos. El desarrollo del relato es elocuente: varias de las víctimas de la criatura caen en sus garras por estupidez o torpeza, y los últimos supervivientes hacen saltar la base por los aires. El desenlace nos empuja de mala manera dentro de un callejón sin salida. Quedan dos únicos personajes en pie, MacReady y Childs (Keith David). Ya no tienen donde huir, se sientan uno frente al otro entre los escombros humeantes, y MacReady le dice a Childs: “¿Por qué no esperamos aquí un rato a ver qué ocurre?”. No se me ocurre un final menos esperanzador.

La cosa se estrenó el 25 de junio de 1982, el mismo día en que llegaba a las pantallas *Blade Runner*. Ambos títulos acabaron siendo sendos fracasos comerciales, tan rotundos como inesperados; el lugar común suele echarle la culpa a *E.T. el extraterrestre*, estrenado el 11 de junio, dueño y señor de la taquilla aquel lejano verano de nuestra adolescencia. El tiempo justiciero ha colocado las cosas en su sitio y hoy, a pesar de las simpatías que despierta el cándido alienígena de Steven Spielberg, nadie cuestiona la superioridad de las propuestas de John Carpenter y Ridley Scott. Así y todo, el anuncio de un *remake*

La película dirigida por Matthijs van Heijningen Jr. no cuenta con el factor sorpresa, pero tampoco se resigna a ser un sucedáneo previsible

del *film* del primero casi treinta años después, debo confesar, me descolocó. Salvo los cinéfilos más recalcitrantes, ¿quién se acordaba ya de *La cosa*? Por suerte, la idea de retomar aquel universo sombrío y pesadillesco no nació con fines puramente crematísticos. No la iluminó el cálculo, sino el aprecio. *La cosa* (*The Thing*, 2011) –una precuela del *film* en teoría, un *remake* encubierto en realidad–, no pretendía contar la misma historia, sino imaginar qué sucedió en la base noruega, lo cual permitía a sus artífices retomar y reformular aquel imaginario onírico.

En los primeros minutos se nos muestra el hallazgo de la expedición noruega: al paso de un vehículo se abre una sima en la nieve y se descubre una gruta subterránea y, en el interior, la nave



que se estrelló 100.000 años atrás. El protagonista yanqui está asegurado gracias a la presencia de una joven paleontóloga, la doctora Kate Lloyd (Mary Elizabeth Winstead) y un par de pilotos, uno de los cuales, Sam Carter (Joel Edgerton), de maneras lacónicas, hace pensar en el cínico MacReady. La película dirigida por Matthijs van Heijningen Jr. no cuenta con el factor sorpresa, pero tampoco se resigna a ser un sucedáneo previsible. Las novedades o variaciones introducidas son pertinentes. La doctora Lloyd descubre que, al replicar a sus víctimas, el extraterrestre descarta elementos ajenos al organismo, como la prótesis de titanio de Jombry (Kristofer Hivju); así, en el momento álgido del relato, la heroína comprobará si los demás siguen siendo quienes dicen ser a partir de un detalle singular: la conservación o no de empastes dentales.

La propuesta es ingeniosa y los resultados entonados. Como he dicho, la trama se teje desde el cariño sincero; el objetivo es participar de aquella fantasmagoría y procurar que las piezas encajen. No obstante, *La cosa*, versión 2011, se queda muy por debajo de su precedente, la nieve no llega a cobrar el peso ominoso que adquiría en el *film* de John Carpenter, ¿por qué? En primer lugar, ningún personaje arraiga en el ánimo del espectador, ni para bien ni para mal. Todos ellos tienen algo de convidados de piedra en una ceremonia reservada exclusivamente a iniciados. En segundo lugar, la criatura es más ruidosa que turbadora, más destrozona que inquietante, una bestia incontenible, lo cual incurrir en un grave error de lógica: ¿cómo, siendo tan extremadamente letal, no elimina a los seres humanos a las primeras de cambio? ¿Quién se lo impide? ¿Qué? El posicionamiento ideológico marca definitivamente las distancias. Matthijs van Heijningen Jr. debía haber adoptado una misma mirada radical, drástica, si quería estar a la altura de Carpenter. El director se muestra demasiado comedido, demasiado circunspecto, y la situación pergeñada por John W. Campbell Jr. requería un toque de locura. *SPW*





MAESTROS DEL FANTÁSTICO

ROBERT ENGLUND

EL SEÑOR DE LAS PESADILLAS

por Joaquín Torán

Puede que ya esté pasando: Robert Englund, rodeado de fans, simula el gesto de atacar con unas garras imaginarias, con la boca abierta, en la actitud de quien, en vez de estar a punto de eviscerar a su víctima, le está contando una broma. Englund, Maestro del Fantástico por derecho propio en la realidad y en la hoja impresa, es, además de persona, personaje. Freddy Krueger, fundamentalmente, o el amable lagarto Willie, no pueden concebirse sin pensar en el actor. Englund está (o estará, si el lector ávido aún lee este artículo sin que se haya celebrado el festival Nocturna) en Madrid para recoger el premio retrospectivo a una carrera rutilante, tan amplia que estas líneas tan sólo pueden soslayarla. El mito Englund acapara los focos de atención allá donde va, es imán de aplausos, de flashes, que encaja siempre con una sonrisa de sus espídicos rasgos.

Robert Barton Englund nace en Glendale, California (ciudad en la que se licenciaria, y haría sus primeros pinitos cinematográficos, John Wayne), el 6 de junio de 1947. Sus padres eran Janis Macdonald y C. Kent Englund, ingeniero aeronáutico que desarrolló el avión espía Lockheed U-2, modelo que el ejército estadounidense emplearía en varias misiones durante la Guerra Fría, y, actualmente, y en versión más mejorada, en campañas de reconocimiento de la OTAN. Por parte de madre, tenía ancestros escoceses; los Englund mezclaban sangre danesa y sueca. No hay grandes gestas en su infancia, pero sí sabemos, gracias a su simpática locuacidad, que de pequeño le obsesionaba el terror. De hecho, a los nueve años

vería la primera película de este género, durante una fiesta de cumpleaños. Se trataba de *La mala semilla* (*The Bad Seed*, 1956), de Merwin LeRoy: no era la película programada –los pequeños esperaban ver una de vaqueros–, pero su impacto fue tan grande que le tuvo meses aterrizado. “Durante mucho tiempo, desconfié de las chicas con coleta”, dice con su proverbial ingenio quien ha destripado en la ficción a muchas de ellas. Su interés por el cine le llevaría a estudiar interpretación a temprana edad: a los 12 años compagina sus estudios de secundaria con los de actuación. Para darles consistencia, se trasladará a la Universidad de Oakland, en Michigan, donde ensayará en un teatro hermanado con la Real Academia de Artes Dramáticas londinense. Su formación será muy clásica. Uno de sus dramaturgos preferidos, y que más interpretará durante ese periodo, será el ruso Anton Chejov.

Sus tiempos de principiante están llenos de anécdotas jugosas. Por ejemplo, en 1973, antes de empezar su carrera filmográfica, será efímero profesor de arte dramático. Impartirá clases sobre escenas de acción, de pelea, en paralelo a su actividad profesional en un teatro cercano. Pero la anécdota más famosa de sus inicios, con unas pocas películas ya rodadas a sus espaldas y unos cuantos papeles minúsculos que le han permitido codearse con Arnold Schwarzenegger, Catherine Deneuve o Charles Bronson, es su participación en el casting de la primera de todas las películas de *Star Wars*, en 1977. Englund se presentó a las pruebas para el mercenario Han Solo. Como es bien sabido, no obtuvo el papel; sin embargo, su presencia sería



Muertos y enterrados (Dead & Buried) de Gary Sherman, 1981.



La galaxia del terror (Galaxy of Terror) de Bruce D. Clark, 1981



Robert Englund como el alienígena Willie en "V: Los Visitantes".

fundamental para el devenir del proyecto: compartía habitación con un tal Mark Hamill. Al regresar de las audiciones, le comentó lo que estaba haciendo y le animó a presentarse. El resultado es historia del cine. A Englund referir la anécdota le hastía, de tantas veces como ha tenido que contarla⁽¹⁾. Prefiere quedarse con otra: a punto estuvo de participar en *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979). Su juventud impidió hacerse con un papel dentro de la barca que arrastra a Martin Sheen al corazón de las tinieblas. Le hubiera gustado mucho: Englund, magnífico surfista, habría disfrutado en las escenas de playa con Robert Duvall.

PRIMEROS PASOS FANTÁSTICOS. EL LAGARTO WILLIE

Su trayectoria fantástica empieza en 1981, con dos hits: *Muertos y enterrados* (*Dead & Buried*, Gary Sherman), película con guión de Dan O'Bannon, y *La galaxia del terror* (*Galaxy of Terror*), escrita y dirigida por el director neozelandés Bruce D. Clark, del que no se supo nada más desde que rodara esta su última película. *La galaxia del terror* tiene dos nombres propios: James Cameron y, sobre todo, Roger Corman. El productor es la clave.

Corman (para saber más sobre él os remitimos al número 72 de esta misma revista) producía desde New World Pictures, films baratos que explotaban el filón de grandes éxitos del cine. Si *Piraña* (*Piranhas*, Joe Dante, 1978) era una versión cutre, pero muy digna, de *Tiburón* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975), *La galaxia del terror* era el cruce pobre –paupérrimo– entre *Alien*, *el octavo pasajero* (*Alien*, Ridley Scott, 1979) y *Terror en el espacio* (*Terroro nello spazio*, Mario Bava, 1965). Fue rodada en escenarios que estaban a punto de ser demolidos –la técnica es muy del agrado del productor–, siguiendo una estética anticuada, cercana al brío visual del imaginativo Bava aunque con un punto de “serie B” convencional. Los interiores tienen truco: de su diseño, en cuanto responsa-

La carrera de Englund se afianzará gracias al lagarto Willie, el invasor que se pone al lado de los humanos

ble de producción (también ejerció de director de la segunda unidad), se encargó James Cameron. Construyó las paredes de la nave Quest, escenario mayoritario de la película, a base de envoltorios desechados de hamburguesas de MacDonald. La proeza luce bien, incluso conociendo el apaño. (Apunte al margen: *La galaxia del terror* influiría, por cierto, muy poderosamente en el aspecto de la venidera *Alien II*, de 1984, que dirigiría el propio Cameron)

El guión roba sin ninguna vergüenza algunas premisas desarrolladas en *Alien*: la nave, de tripulación escasamente guerrera, que se interna en un planeta inhóspito y toma contacto con especies extraterrestres; el ciborg traicionero con intereses propios... Hay una capitana Tran-

tor, que es homenaje claro a Isaac Asimov, y un poso a *Los jugadores de No-A* (1956), novela de Alfred Van Vogt, en las líneas maestras de su argumento. Los actores están dirigidos de manera deplorable. Las criaturas son, como es habitual en el cine de Corman, hilarantes: el “alien” es tanto una cucaracha movida por cables que no se disimulan como una especie de zanahoria con ojos amarillos y una boca cuajada de dientes. Los exteriores son una pobre emulación de los realizados por H. G. Giger y Bava. El montaje está lleno de incoherencias. Robert Englund, jovencísimo, hace de Ranger, uno de los miembros de la tripulación que ha ido al planeta Morgantus a hacer no se sabe bien qué (salvo morir de maneras bochornosas). En su escena final, Ranger lucha contra su reflejo maligno, y apostilla una sentencia que marcará el tono posterior de su carrera: “No existe el horror si no lo creamos nosotros”. El reparto lo componen algunos rostros conocidos del fantástico, como Bernard Behrens, el capitán de policía de *Al final de la escalera* (*The Changeling*, Peter Medak, 1980), o Sid Haig, cuyo personaje no enmascara la evidente referencia de la que nace: Quuhod suena de manera muy similar al arponero Queequeg de *Moby Dick*. Como él, también se dedica a rasgar carnes y a contener la lengua.

Muertos y enterrados, por su parte, es magnífica. O'Bannon se asoció con Ronald Shusett, su compinche en *Alien*, para escribir un argumento que bebe de dos fuentes inmejorables: H. P. Lovecraft y Richard Matheson. Del “Solitario de Providence” toman su terror más oscuro, la antítesis de su horror cósmico, aquel que le emparenta con el género en su acepción más pura y clásica. La película es, como se supondrá, de zombis, pero tiene más de *Herbert West, reanimador* (1922), que de los cuentos de Henry S. Whitehead. Para que una cinta de esta temática funcione ha de tener un fuerte componente misterioso, de suspense, que sitúe a un protagonista ante un enigma que vaya superán-



Trampa Mortal (Eaten Alive) de Tobe Hooper, 1977.



dole progresivamente, y ante el que se sienta indefenso y superado (no hay más que pensar en *No profanarás el sueño de los muertos* o la cumbre *La noche de los muertos vivientes*): no por nada, los zombis se caracterizan por su carácter colectivo, por su condición de plaga.

Muertos y enterrados engancha desde su primer minuto y está lleno de sorpresas muy bien llevadas, que pueden anticiparse mediante las pistas inteligentes que sugieren, más que enseñan, los guionistas. Los tonos grises, tristes, de la fotografía, incrementan la desolación a la que se enfrenta el sheriff (James Farentino) de un pueblo pesquero “más pequeño que un sello”, pero colindante con Providence, en el que van produciéndose asesinatos de forasteros. Englund es Harry, gruista de Potter's Bluff, localidad imaginaria que podría ser Innsmouth, y que está presidida, como aquella, por todo un Noah. El maquillaje, del gran especialista Stan Winston, luce a un nivel buenísimo. Winston ejerce, como William B. Dobbs (Samuel Albertson), de embalsamador eficaz. Brujería y vudú son los ejes de una película altamente recomendable, una joya capaz de jugar en la primera división del fantástico y que todo amante del terror y del cine especializado debería ver sin dilación. La música, conducida por Joe Renzetti, es apropiadísima: podría escucharse en cualquier título de cine negro de alto nivel.

La carrera de Englund se afianzará gracias al lagarto Willie, el invasor que decide ponerse del lado de los humanos y traicionar a su raza en *Los visitantes* (V, 1983-1985). El personaje es muy interesante habida cuenta del sustrato político de la serie: Kenneth Johnson, su creador, al igual que de la posterior y espléndida *Alien Nation* (1988-1990), es un claro activista pro-derechos humanos y un nítido militante antifascista. Sus creaciones versan sobre el encuentro y el respeto hacia el otro. Johnson propuso inicialmente al canal NBC una serie sobre el auge de un partido de extrema derecha, nazi, en Estados Unidos, pero los productores desearon, teme-

En la pausa que le concede el rodaje de “V”, Englund se postulará para un papel que le cambiará la vida

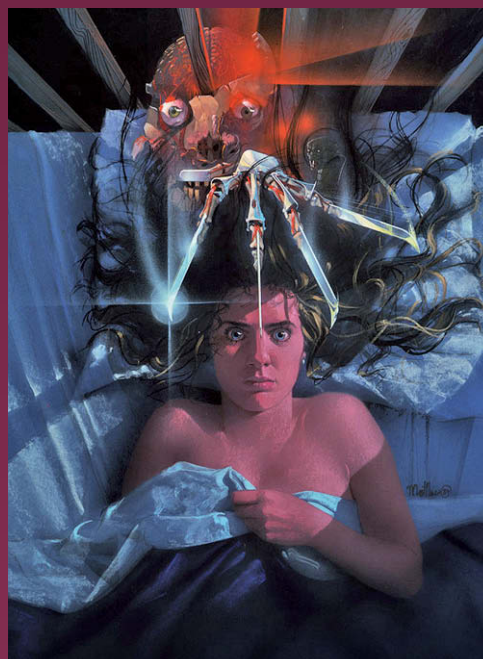
rosos de meterse en camisas de once varas, la idea embrionaria. No obstante, le pidieron que la reciclara en una serie de ciencia-ficción, pues había que aprovechar el tirón de *Star Wars* (y porque, como bien sabía Stanislaw Lem, no hay género que se preste tanto a la crítica política camuflada como aquel). Así, gestó una trama sobre invasores de intenciones perversas, apocalípticas, liderados por una versión femenina del doctor Josef Mengele y representados por un emblema con visos de esvástica. Sus acciones de exterminio, y el ideario que ponen en práctica, recuerdan a los actos deleznable de las huestes de Adolf Hitler. Willie es ese invasor que se rebela contra las atrocidades de los suyos para defender a los indefensos, el crítico que clama por

acabar con la barbarie. No es extraño que *Los visitantes* tenga como base un texto muy severo de Bertold Brecht contra las maldades del Tercer Reich. Willie es en el fondo ese humanista, ese rebelde, que, al oponerse a su naturaleza, enseña escrúpulos y humanidad. Su lucha, en modo alguno silenciosa, es símbolo de esperanza.

El cadete Willie será uno de los hijos de la serie en sus tres temporadas clásicas, atípicas para los cánones clasificadores y merecedoras, por tanto, de una puntualización. La primera, era un *telefilm* (sin sentido peyorativo) que se fragmentó y emitió en dos partes; la segunda, *La batalla final*, tenía tres episodios y se considera a todos los efectos una mini-serie; la tercera contó con 19 capítulos que quedaron inconclusos. Como pasara con *Kolchak* (ver Scifiworld 68) los productores calibraron mal el éxito y acabaron cancelándola contra todo pronóstico. Tenían motivos, no obstante, para proceder con entusiasmo: V fue el primer producto que creó *hype* y además se convirtió en todo un fenómeno popular. Miles de carpetas fueron forradas con imágenes de sus protagonistas; se publicaron revistas; álbumes de cromos... Michael Ironside o Jane Badler pasarían a ser símbolos del fantástico.

ROBERT ENGLUND ES FREDDY KRUEGER. GESTACIÓN, INTERPRETACIONES Y CARACTERÍSTICAS

En la pausa que le concede el rodaje de V, Englund se postulará para un papel que le cambiará la vida. Su agente le conseguirá unas pruebas para hacer de monstruo en la nueva película de Wes Craven. Al cineasta le urge cubrir la vacante dejada por el veterano actor David Warner (*La profecía*, *The Omen*, Richard Donner, 1976), para quien ha pensado el papel; Warner ha llegado incluso a hacer pruebas de maquillaje, pero ha terminado desentendiéndose del proyecto por problemas de agenda. Englund se presenta e impresiona a Craven. “Parecía un poco pazguato”, asegurará éste en el documental





Pesadilla en Elm Street: Desde dentro (*Never Sleep Again: The Elm Street Legacy*, Daniel Farrands y Andrew Kasch, 2010), en el que alabará también sus rasgos añejados. Por su parte, el actor se sorprendió positivamente por quien sería su jefe: ante él se sentaba un hombre imponente y culto, con un punto de “pijo Ralph Lauren”. Englund participó en la audición y obtuvo el papel por inteligencia: mientras que muchos otros aspirantes, alguno consagrado, lo interpretaban con una cierta benevolencia (a fin de cuentas, Freddy Krueger era un asesino de jóvenes, alguien turbio con quien costaba empatizar y que requería una faceta amable que rebajara sus asquerosos crímenes), Englund desarrolló un Freddy que tenía el punto histriónico de Klaus Kinski y la potencia de James Cagney.

Freddie Krueger, “el universal hombre del saco” (Englund) personificado, es hijo de dos traumas infantiles de Wes Craven. Su nombre procede de un matón de instituto que hacía la vida imposible al joven Craven y a sus compañeros. Tan hondo calado dejaría en él que en la anterior *La última casa a la izquierda* (*The Last House on the Left*, 1972), a la sazón su película de debut, el maniaco llevaba el nombre de “Krug”. Su imagen se debe a un episodio que se quedó grabado a fuego: una noche oscura, oír murmullos al pie de la ventana de su habitación. Al asomarse, verá entre las sombras, apenas iluminado por la luz de las farolas, a un extraño hombre con gabardina y sombrero. Súbitamente, sintiéndose observado, éste alzar la cabeza hacia la ventana del pequeño Craven, que se ocultará rápidamente. Al volver a acechar el exterior, el muchacho se encontrará todavía al hombre con la vista fija en su ventana. Sus miradas se cruzarán: el director afirmará que aquellos ojos poseían la infinita malicia de quien disfruta atormentando a un niño.

Además de nutrirse de estos dos recuerdos de infancia, el universo de Elm Street se verá condicionado por dos sucesos informativos que ocupan los periódicos. Craven leerá en Los

Freddie Krueger es, en sustancia, un pederasta, le mueven tanto la venganza como el deseo

Angeles Times el caso de un grupo de adolescentes asiáticos, principalmente camboyanos que han huido del régimen del terror de los jermes rojos, que rehusaban dormir porque temían sus sueños y que, cuando al final lo hacían, morían entre terribles espasmos. Hoy, el hecho tiene una causa diagnosticada, se conoce por “síndrome Brugada”, y alude a una serie de reacciones nerviosas y psicósomáticas; entonces, el asunto generaba un gran misterio y llevaba el enigmático nombre de “síndrome de la muerte asiática”. Craven recuerda en *Never Sleep Again* el episodio de un joven japonés que, tras pasar dos noches en vela, es obligado por sus padres a dormir. Morirá durante el sueño: al levantar el cadáver, se descu-

brirá que se deshizo de los somníferos que éstos le suministraron, y que guardaba en el cajón de su mesilla una cafetera. La idea, tan de “película de terror”, fascinará al director, y la incorporará al guión de su primera película sobre Elm Street⁽²⁾. El segundo foco informativo será también siniestro: en los días en que se rueda el *film*, un terrible caso de abusos y maltratos a menores en una guardería salta a las principales cabeceras de los medios. Dadas las preferencias del personaje de Freddy, se optó por matizar la sexualidad de sus acciones, pasando de soslayo por sus motivaciones profundas y ofreciendo una estética razonablemente “casta”.

Freddie Krueger es, en sustancia, un pederasta. Aquí reside su primera gran diferencia respecto al resto de psicópatas del *slasher*. A Krueger le mueven tanto la venganza como el deseo. No es una mera máquina de matar como Mike Myers o Jason Voorhees, tiene un pasado. Cuando los padres de sus víctimas supieron lo que Freddy les estaba haciendo, lo quemaron vivo en el sótano de su casa, en el 1428 de Elm Street. Al regresar, como ángel exterminador y heraldo de venganza, decide atacar a sus agresores por la vía indirecta, matando a sus hijos. La concepción del pecado es bíblica: la culpa de los padres la asumen los hijos⁽³⁾. En la saga de Elm Street, los padres son siempre castradores, humillan a sus hijos, no los comprenden. Esta premisa será obsesión en la filmografía de Craven: la misma culpa paterna será motor también de la saga *Scream*. Por lo tanto, para combatir a Freddy Krueger, los muchachos perseguidos sólo pueden confiar en sus iguales. Los protagonistas de Elm Street son adolescentes marginados, incomprensidos. Craven, licenciado en Psicología, ha leído a los clásicos del estudio de las conductas: la pubertad es una etapa de cambios físicos y de búsqueda de identidad, que prefiguran al futuro adulto pero que a la vez desorientan a quien la atraviesa. Los jóvenes de Elm Street maduran por la vía de urgencia: Freddy Krueger sublima su lucha por





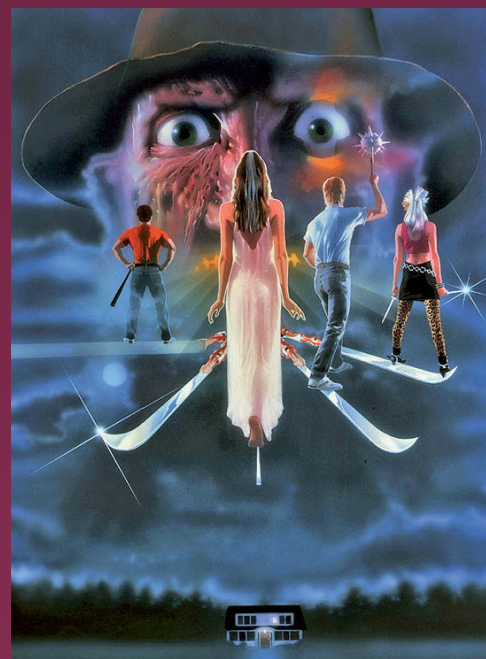
imponerse en el mundo de los mayores, por salir del limbo entre la infancia y la adultez. Krueger ataca, no en vano, su esfera más íntima, más privada, la de sus sueños.

El monstruo se diferencia también de otros asesinos del *slasher* porque no oculta su rostro bajo una máscara. Freddy Krueger se presenta a cara descubierta, porque entraña una pesadilla nominal y personalizada. Krueger es una leyenda urbana que pasa de boca a boca, de murmullo en murmullo. Mientras se cree en él, existe (sobre esta base pivotará el argumento de *Freddy contra Jason*, *Freddy Vs. Jason*, Ronny Yu, 2003). Y para creer en él, hay que asustarse con sus rasgos: con su sombrero ajado, su suéter deslucido (de rayas rojas y verdes, los dos colores que más tensan la retina, como sostiene Craven tras haber leído un artículo científico al respecto), su guante con cuchillas. Krueger abandona el tradicional cuchillo de carnicero de sus colegas de matanzas. Su arma es su símbolo. El legendario guante fue una idea feliz del responsable de efectos especiales Jim Doyle. El artefacto pesa: la primera vez que se lo pone Englund, la mano se le inclina hacia abajo, con lo que su hombro izquierdo se vence ostensiblemente. Lejos de corregir el defecto, Englund lo explotará, confiriéndole a Freddy un andar, y una pose, particulares. Freddy posee un rostro quemado, cuya prótesis se moldeará, en primera instancia, a partir de una pizza de salchichas, y una voz cavernosa, avaral.

Los jóvenes que padecen el suplicio de este hombre del saco de nombre propio, suelen salirse de la norma habitual del *slasher*. Tienen iniciativa –la lucha contra Freddy y su desamparo les obliga a tenerla–, son inteligentes, más maduros de lo que dicta la tradición tácita; ellas están llenas de recursos. Las heroínas de Elm Street, sean personajes principales como secundarios con impacto profundo, como Lisa Webber (Kim Myers), la amiga del insólito Jesse Walsh de la segunda película, son mujeres fuertes que no se amedrentan ante las adversidades,

Krueger es una leyenda urbana que pasa de boca a boca, de murmullo en murmullo

que las afrontan de cara y las superan por su tenacidad, inteligencia y carácter. La heroína por antonomasia es Nancy Thompson (Heather Langenkamp), la guapa chica normal, perfecta vecina de enfrente, estudiosa, aplicada, virginal e inocente que acaba con Krueger en el primer film, se alía con los internos psiquiátricos del tercero y hace de sí misma en la séptima película. La madre, símbolo protector y de seguridad, triunfa sobre el Mal, sobre Freddy, sobre los miedos más recónditos y profundos, y salva al final a los chicos, a sus chicos. Esa madre, se llame Nancy, Lisa, Kristen (jovencísima Patricia Arquette⁽⁴⁾), Alice o Maggie, no permitirá que el pederasta toque, o se acerque, a los niños. Las verdaderas madres de Elm Street tienen entre



15 y 18 años, a veces unos cuantos –pocos– más. Curiosamente, no suelen ser sacrificadas; su lucha no es inmolación, no son las heroínas accidentales y efímeras del *slasher*. Como tienen vida, y personalidad, la hacen brotar espontáneamente a su alrededor. Trascienden al Mal, al propio Krueger, a los defectos de los niños y los pecados de sus padres. Tienen un carácter mesiánico, místico, como la teniente Ripley en *Alien*. Al igual que ella, tienden trampas al enemigo, le engañan, le vencen. El repertorio de Nancy en la primera película hace palidecer al de Kevin McCallister en *Solo en casa* (*Home Alone*, Chris Columbus, 1990).

Última consideración general sobre la saga: es imposible concebir Elm Street más allá de sus coordenadas geográficas. Es decir, *Pesadilla en Elm Street* es un producto genuinamente estadounidense. La verdadera calle Elm atraviesa Potsdam, en Nueva York, lugar en el que Craven ejerció de profesor. Springwood se localiza en Ohio, uno de los estados más genuinos del “american way of life”. Sus habitantes, con todos sus secretos, sus miedos y sus esperanzas, son nativos de clase media del Medio-Oeste “americano”. Los lugares en que Freddy ataca son típicos de ciudad/ pueblo de *drive-in*. No es descabellado suponer que sus comisarías, sus bibliotecas, escuelas, parques y hospitales, influyeran poderosamente en los guionistas y desarrolladores de los Silent Hill. Aquello que palpita en Elm Street, que se ambiciona y se teme, es al cine lo que las novelas de Stephen King a la literatura: reflejan un estado de cosas, y hasta un estado de ánimo, de país que cree en sí mismo pero que no se termina de gustar. País que en la década en que se ambienta la saga está gobernado por una administración Reagan que constituye una involución de valores, de libertades, de derechos. Esta realidad se percibe en seis películas; la segunda, el patito feo de la saga, pero a la vez la de mayor personalidad, parece congelada en los albores de la Guerra Fría.

(4) No será el único nombre conocido del reparto juvenil: Johnny Depp debutó en la primera película de la saga, haciendo de Glen, el novio de Nancy. Por aquel entonces, Depp tenía una banda de música. Le debe el papel a la hija de Craven y a una amiga: cuando Wes les pidió consejo, pues tenía dudas sobre dos actores que podían hacer del perfecto chico bien que tiene éxito entre las mujeres, eligieron al joven sin pensárselo.



Quizás no ande tan desencaminada de la verdadera alma de los Estados Unidos de aquel tiempo, menos maduros y más temerosos del mundo. Más adolescentes de lo que sería políticamente correcto reconocer.

ROBERT ENGLUND ES FREDDY. EL MITO

Robert Englund contribuyó poderosamente a convertir a Freddy Krueger en un mito. Su voz, sus ademanes, su manera de andar y de entender al maníaco, hicieron que, ya desde la primera película, se hiciera imposible dissociar al actor del personaje. El hecho resultó evidente cuando, constatado el monumental éxito de taquilla de la primera *Pesadilla en Elm Street* (*Nightmare on Elm Street*, 1984), que permitió recuperar toda la inversión en una semana, se pensó en hacer una secuela no prevista –Craven escribió su primer guión con vistas a que las andanzas de su demonio personal acabaran allí, a modo de exorcismo de antiguos fantasmas–. Englund no entró en los planes de la productora New Line, porque pedía, a través de su agente, un salario desorbitado que el pequeño estudio no estaba en condiciones de permitirse. Se pensó en su sustitución, aduciendo que Freddy Krueger no era más que un actor bajo capas de maquillaje. Pero las escenas con un sustituto enfadaron al director Jack Sholder, y con razón: el intérprete se movía con los acartonados andares de un Frankenstein. Englund volvió así para mantenerse. Quedó claro que él era Freddy Krueger. A partir de entonces, su rostro maquillado aparecerá en todos los carteles de las películas de la saga. Su imagen será el principal reclamo. Krueger se transformará en icono popular, en señor de las pesadillas, en el primer gran monstruo de la gran pantalla sin antecedentes literarios. Hasta forrará carpetas góticas, como antes hiciera el lagarto Willie.

Esta fama tendrá un doble rasero, de consecuencias a largo plazo calamitosas: el éxito del personaje acabaría siendo su condenación.

Krueger se transformará en el primer gran monstruo de la gran pantalla sin antecedentes literarios

Porque a partir de *Pesadilla en Elm Street 4* (*A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master*, Renny Harlin, 1988), Freddy Krueger cae ya en la parodia (e incluso en la autoparodia). Las películas siguientes, con aquella incluida, dejan de tener guión; su único aliciente, atractivo y justificación es el psicópata de las garras. Todos los guionistas, y los equipos técnicos, se ponen al servicio del lucimiento sangriento de Freddy y del incontenible histrionismo de Englund, desatado, sabedor de que es la estrella indiscutible del show, ya sin unas bridas que lo contengan, por muchas antagonistas, cada vez más difusas, que le pongan por delante. Hasta tal punto llega la impunidad del personaje, que cuando muere, al parecer definitivamente, en la

sexta entrega (1991), la película concluye con una retrospectiva de sus mejores momentos, como si acabara de fallecer una celebridad. Una imagen estática del personaje anuncia su deceso y no es extraño acompañarla de un réquiem o de un minuto de silencio. La imagen no es solemne, es traviesa y macarra.

En verdad, las cosas empezaron a torcerse para Freddy cuando se escribe atropelladamente y “con prisas” (en opinión de Heather Langenkamp, que rehusó participar en ella al no tomársela en serio) el guión de la secuela, *Pesadilla en Elm Street 2* (*Nightmare on Elm Street 2: Freddy's Revenge*, 1985). Más oscura y sexualmente explícita, con continuas connotaciones homosexuales muy del gusto de su director (el guionista, David Chaskin aseguró que Sholder explicitó lo que tendría que haber sido subliminal), es principalmente la película que le da a Robert Englund más líneas de diálogo y, en consecuencia, más chistes. *Pesadilla en Elm Street 2* es la historia de una posesión, de la penetración dentro de un cuerpo, y de la ambigua lucha de su protagonista, el único héroe varón de la saga (al menos por nombre: su aspecto es asexuado), por no dejarse controlar. Freddy, sujeto activo, domina a Jesse Walsh (Mark Patton), sujeto pasivo, con su incontenible labia y con sus chistes. El humor negro se convertirá de ahora en adelante en rasgo de carácter. Krueger matará con una réplica ingeniosa en la boca, incluso cuando sabe que está haciendo el ridículo.

Pesadilla en Elm Street 2 es la película más oscura de la saga. También es involuntariamente psicológica: Freddy Krueger tiene visos de “demonio interior”, de patología antes que de amenaza. El monstruo, interpretado de manera provocadora por Englund, parece una prolongación de las inseguridades de Jesse. Por esa razón, su estética es la más siniestra, y la que más entronca con la visualidad del *slasher*. Hay que achacarla, no obstante, un profundo desconocimiento de las claves aportadas por Craven





en la obra seminal; varias decisiones discutibles, como la masacre en la fiesta al aire libre, generaron enconadas polémicas y agrias discusiones entre miembros del equipo. Al hacer de Freddy un ser omnipotente, casi sin limitaciones (pues su poder reside en los sueños), se trasgredieron las bases fundacionales del personaje, complicando su continuidad y provocando un debate sobre la pertinencia de las secuelas que se circunscribió a críticos y aficionados, pero no a New Line: la continuación superó en un 150% las recaudaciones en taquilla de su antecesora y fue un éxito colosal en Europa. Estas buenísimas cifras terminaron de convertir a Elm Street en franquicia. Aunque no despearon del todo las dudas.

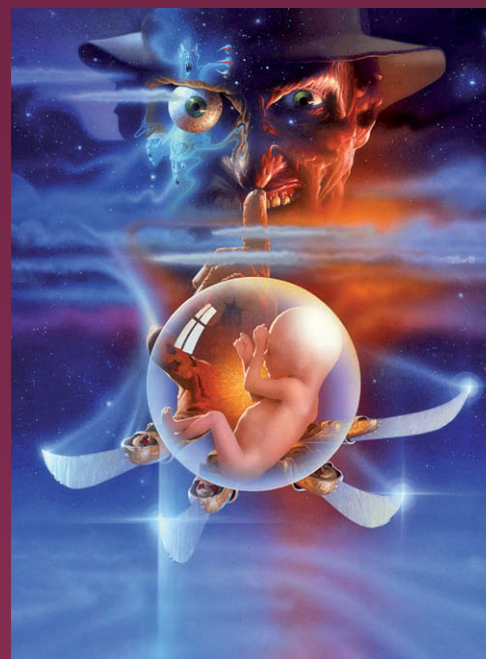
FREDDY KRUEGER, RENTABLE FRANQUICIA

Los excelentes resultados en taquilla de ambas películas convirtieron al personaje en un fenómeno popular. Mientras fueron acompañando los beneficios, los films sobre Freddy Krueger, todos ellos interpretados por Englund, se fueron sucediendo. Cada uno fue peor que el anterior. La fama de Freddy trascendió su medio natal, para probar fortuna en otros formatos: de octubre de 1988 a marzo de 1990, protagonizaría la serie *Freddy's Nightmares*, compuesta por 44 capítulos de sesenta minutos de duración. Estas pesadillas suelen tener tramas independientes y autoconclusivas, y ponen el foco en los estragos del psicópata sobre la población de Springwood. Algunas de las tramas se incorporarían a una especie de canon oficial de la biografía del personaje, como la del episodio piloto, *No More Mr. Nice Guy*, que gira sobre el juicio, absolución (por un defecto de forma) y asesinato de Fred Krueger por parte de los padres del pueblo. El capítulo lleva la firma de Tobe Hopper: se percibe su pulso firme, esa tensa contención de su estilo que acaba conduciendo a un estallido violento de sus tramas, su cámara inquisitiva. Mick Garris,

A partir de "Pesadilla en Elm Street 4" Freddy Krueger cae ya en la parodia (e incluso en la autoparodia)

Dwight Little o el mismísimo Englund (en un par de episodios, uno por temporada) dirigirán estas piezas breves, llenas por lo general de un sentido del humor gamberro y absurdo. Como curiosidad, señalar que una de las víctimas del maniaco será un joven Brad Pitt.

En paralelo a su divismo cinematográfico, Freddy será también personaje literario. Las cinco primeras películas serán novelizadas con extremada fidelidad, por "negros" de la editorial St. Martin Press; tan sólo el tercer *film* inspirará una versión arriesgada en papel, en la que cambia el trasfondo de Freddy y varios de los acontecimientos. En 1992, finiquitada la saga cinematográfica, otra editorial decide sacar un nuevo conjunto de novelas que siguen



con cuidado milimétrico las tramas originales. Ninguna de ellas excede de las 100 páginas. Las dos películas posteriores del canon, *Pesadilla en Elm Street 7* (Wes Craven's *New Nightmare*, Wes Craven, 1994) y *Freddy contra Jason*, contarán también con fidedignas novelizaciones; en el último caso, se alterará el final para ajustarlo a los estándares literarios. En cómic, numerosos sellos alojarán al personaje. Precisamente en este medio, se producirán los mejores *crossovers*.

Freddy Krueger generará una ingente cantidad de mercadotecnia, que Wes Craven no podrá rentabilizar en primera instancia tras haber hipotecado los derechos de sus personajes para sacar adelante su embrionaria *Pesadilla en Elm Street* sin tener ninguna secuela en mente. Muñecos, marionetas, tazas, peluches... llevarán los rasgos de Freddy. A modo de ejemplo, una anécdota real acontecida mientras se escribía este artículo: en la parte trasera de un coche, estacionado en una céntrica calle madrileña, un busto de Freddy saludaba a los transeúntes.

LA DECADENCIA DE FREDDY

Robert Shaye, productor de la saga, reconoció a posteriori que la segunda parte "*no fue buena*", y transigió en contratar de nuevo a Craven, con quien no se hablaba, para enderezar el desbarajuste por el que estaba internándose Freddy Krueger. Craven escribió un primer tratamiento de guión, junto con Bruce Wagner, todavía más oscuro y profano del de Chaskin; Frank Darabont y Chuck Russell, por entonces unos principiantes, le dieron el retoque final, el tono humorístico que desde entonces imitarían las pobres continuaciones siguientes, cada vez con menor fortuna. Tanto Russell como Darabont incidieron en las relaciones entre los muchachos. La cooperación entre todos ellos es la clave del *film*: la cuadrilla de *Pesadilla en Elm Street 3: los guerreros del sueño* (*Nightmare on Elm Street 3: The Dream Warriors*, Chuck



Russell, 1987) es la mejor de toda la saga. El carácter colectivo de esta película, ya presente desde su título, motivó que esta vez Krueger tuviera que dividir a sus enemigos para triunfar. La nueva generación de chicos “Elm Street” demostró la vulnerabilidad de un monstruo cobarde, que se crece en la escaramuza pero que escapa ante el olor de la cacería. Englund transmitirá a “su criatura” una sensación palmaria de ira e impotencia. Freddy está atónito, casi podría decirse que teme, si tal sentimiento fuese posible; se descubre vulnerable. El actor atisbará esa debilidad en Freddy y procurará resolverla en secuelas posteriores, con una regocijante crueldad. La cuarta entrega es un ajuste de cuentas con los chicos que han humillado a la pesadilla de Springwood.

Uno de los aspectos destacados de la saga desde sus orígenes, y que fue magnificándose conforme iba madurando, fueron sus efectos especiales. Posiblemente, muchas de las muertes producidas por Freddy pasen hoy por retorcidas o excesivas. La treta onírica, según la cual cualquier cosa resultaba factible, dio grandes momento al terror fílmico, sobre todo en tres entregas de una saga legendaria, pero ofreció también motivos para el bochorno. Los efectos especiales casi siempre brillaron a un gran nivel: los especialistas intervinieron con entusiasmo en su realización, buscando superarse a cada instante. La saga Elm Street era generosa con su trabajo hasta el extremo que sus ideas solían influir en los guiones más flojos. A la larga, esa fue la raíz de los problemas: cada nuevo capítulo fue un *tour de force* por ir más lejos, por superar las barreras de lo posible. Las estúpidas quinta y sexta película⁽⁵⁾ se entienden sólo al tomar en consideración este razonamiento, que la saga hizo precepto. Por eso, correremos sobre ellas un tupido y merecido velo. *Pesadilla en Elm Street 5* (*Nightmare on Elm Street 5: The Dream Child*, Stephen Hopkins, 1989) y *Pesadilla en Elm Street 6* (*Freddy's Death. The Last Nightmare*, Rachel Talalay,

“Pesadilla en Elm Street 7” es, de todas cuantas componen la saga, la película favorita de Robert Englund

1991), son productos pensados para los fans más recalcitrantes del personaje y de su universo de referencias cansinas y onanistas.

Entre medias de la más interesante –captará nuestra inmediata atención– *Pesadilla en Elm Street 7*, también llamada *La nueva pesadilla de Wes Craven*, y su antecesora, se celebró el simbólico funeral por Freddy Krueger en el Hollywood Forever Cemetery. Se conservan fotos del acto, en clave de broma, porque la prensa fue convocada para la ocasión: los miembros del equipo, con la directora de la última infamia a la cabeza, posaron ante el féretro que contenía los efectos personales del asesino de Springwood. Actores de partes anteriores desfilaron ante los restos, simulando

duelo y tristeza. Rachel Talalay compareció con gafas de sol y cabeza gacha. El ambiente procuró ser lúgubre. La maniobra de *marketing*, con la que se quiso promocionar el sexto capítulo de una saga ya exhausta, queda como una de las más imaginativas reuniones entre aficionados que haya dado una creación fantástica, y sirve de muestra al poder de convocatoria, y de influencia, del que gozó Freddy en la década de los ochenta y principios de los 90: Freddy tenía que marcharse por la puerta grande. El mensaje de que no iba a volver tenía que ser mediático. Por si no fuera suficientemente claro, Talalay se encargó de negar ante la prensa hasta en seis ocasiones que no habría regreso de entre los muertos.

DESMINTIENDO A LOS MUERTOS. LA NUEVA PESADILLA DE WES CRAVEN

Robert Shaye era ya por entonces un hombre feliz, y moderadamente rico. Empresario por encima de todo, olfateó una posibilidad de estirar los beneficios ante la cercanía del décimo aniversario de la primera película de Elm Street. Sinuosamente, compensó a Craven con parte de los ingresos generados por mercadotecnia y le reconoció sus derechos como creador de la saga, restaurando su control sobre los personajes. Shaye dio entonces a entender al director que, a pesar de las negativas públicas y las promesas, la productora no vería con malos ojos una nueva y definitiva incursión en Elm Street que cerrara el círculo. Craven quedó agasajado no sólo por las dádivas económicas sino también por el detalle del jefe máximo de la New Line de darle la posibilidad de rubricar su creación: nadie mejor que el padre para matar al hijo. El cineasta decidió entonces volver a los orígenes y hacer una película sobre todas las personas que participaron en la embrionaria *Pesadilla en Elm Street*. Heather Langekamp, John Saxon y Robert Englund, entre otros, se interpretarían a sí mismos. Freddy Krueger sería una entidad independiente, separada ya de Englund.





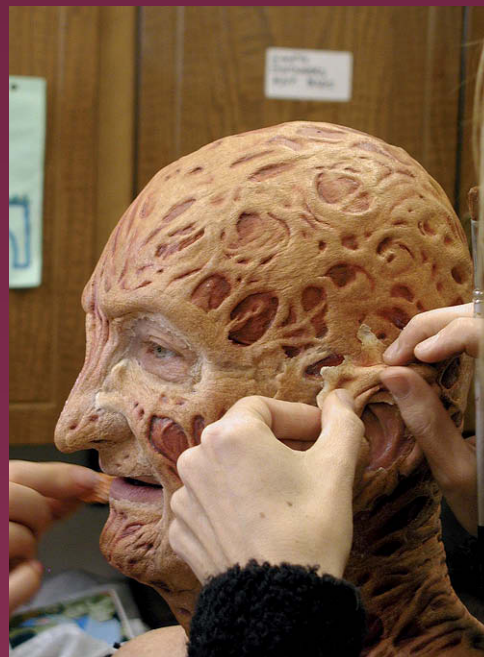
La séptima película parte en su concepción de un nuevo hecho real: Heather Langekamp colaboraba en una sosa y familiar serie televisiva, por la que también pasarían otras “chicas Elm Street” (en el plató tenían bromas privadas al respecto), hasta su cancelación. Empezó entonces a recibir llamadas anónimas de un seguidor de la serie molesto por su abrupta interrupción; Heather escapó a Londres cinco meses, pero la anécdota abonó la imaginación de Wes Craven, tornándola premisa de su nueva película sobre la pesadilla de rayas rojas y verdes. El cineasta pidió además permiso a Englund para escarbar en su vida personal, con el fin de trasladar algún hecho a la pantalla; el actor se lo concedió y Craven le reservó una gran escena, de ironía psicológica, que provocó las risas del “biografiado”.

Pesadilla en Elm Street 7 es, de todas cuantas componen la saga, la película favorita de Robert Englund. Ahonda, con agudeza y brillantez, en los miedos más intrínsecos. A diferencia de sus hermanas, es contenida, y basa su encanto en el retrato de personajes y en la construcción de la historia. Freddy es una vuelta a sus orígenes más estrictos: luce esta vez gabardina, es, al fin, ese icono del miedo que asustó al niño Craven en su habitación. El cineasta consigue enfrentarse a aquel demonio propio, sin máscaras, ya que él mismo es personaje determinante en la función, y sin sublimaciones. Su tranquilidad se contagia a un reparto que se lo pasa espléndidamente. Freddy, privado del sarcasmo pernicioso de apariciones anteriores, es ahora Mal puro e incontenible.

En 2003, la productora New Line, ya absorbida por el gigante Time Warner, financiará un *crossover* con sus dos mascotas, Jason Voorhees y Freddy Krueger, protagonistas de más de quince películas entre ambos. Jason, dotado del poder de la inmortalidad, y Freddy, pesadilla metafísica, convergirán y se enfrentarán en una película que mira en exceso a los fans más recalcitrantes. La cinta, dirigida por el hongkonés

Jason Voorhees y Freddy Krueger han protagonizado más de quince películas entre ambos

Ronny Yu, con una trayectoria especializada en *remakes* de ínfima categoría y con una personalidad cinematográfica nula, complaciente con los deseos de la productora de turno, ofrece a los seguidores de ambos monstruos un espectáculo a la altura de las expectativas. El enfrentamiento ni siquiera tiene morbo, pues termina en tablas. Hasta la resolutiva escena final es previsible. Políticamente correcta para los fans e intrascendente, pero divertida, para el resto, es una película cuyo mayor aliciente es su escena de apertura, en la que los padres justicieros achicharran a Freddy Krueger. Es el único instante de la saga (cinematográfica) en el que Englund interpreta al personaje sin maquillaje.



LA CARRERA POST-FREDDY KRUEGER

La ajetreada década de los ochenta, que ha apuntalado definitivamente la carrera de Englund y le ha catapultado como mito, concluye con una meritoria adaptación de *El fantasma de la ópera*, a cargo de Dwight H. Little (director de *Liberad a Willy 2*, de la cuarta entrega de *Halloween*, o de capítulos sueltos de series como *Expediente X*, *24* o *Prison Break*). Englund hará de “fantasma” y de su identidad secreta, Erik Destler. A diferencia de la novela de Gaston Leroux, de la que toma varios elementos, Destler no es un alma atormentada rencorosa sino un psicópata sin paliativos, “un artista de la carne” que despelleja a sus víctimas tras matarlas. Ya desde su primera aparición resulta evidente que al actor le cae el papel por haber sido Freddy Krueger: se injerta trozos de piel que conserva en formol en un rostro chamuscado, terriblemente mutilado. Además, suele hacer acto de presencia en situaciones que tienen mucho de oníricas. El fantasma que caracteriza Englund no posee máscara, quizás porque el atractivo de sus personajes estriba en sus caras deformadas, alteradas por prótesis y maquillaje; en su lugar se emboza en una capa. En una escena, a la hora de metraje, irrumpe en un baile de máscaras convertido en trasunto de Muerte Roja *poeana*. El *film* es de los mejores de su trayectoria: la escenografía está muy cuidada; las interpretaciones son buenas; los diálogos no son ridículos y los personajes son sólidos. Posee una sensibilidad especial. Produce nostalgia por remitirnos a un tipo de cine sin pretensiones pero con oficio que ya no se estiliza más.

Erik Destler impondrá también un punto de inflexión en la carrera del actor. A partir de aquí, los papeles que aceptará, una vez muerto Freddy, serán mayoritariamente de dandy, de depravado, o de dandy depravado. Su porte, sus rasgos, se ajustan bien a ambos estereotipos. Parece que Englund se meta en



Como William 'Bill' Gartley en "Alianza macabra: The Mangler" (1995).



"La lengua asesina" (1996).



El fantasma de la ópera (The Phantom of the Opera) de Dwight H. Little, 1989.

la piel de aristócratas crueles y viciosos, de propietarios de tugurios, como oposición al psicópata Krueger; sin embargo, un poso inevitable –su sombra es demasiado alargada tras siete películas y una serie de éxitos– se percibe en cada uno de estos retratos. Los juegos que plantean sus criaturas emanan de una retorcida fantasía que semeja sueño y a la vez pesadilla. Destler, con el cadáver del pederasta de Springwood aún caliente, es el primero de esos casos de distancia-analogía. Seguirán otros: *Alianza Macabra* (*The Mangler*, Tobe Hopper, 1995); *Night Terrors* (Tobe Hopper, 1993); *Whismaster* (Robert Kurtzman, 1997), verán a un Englund con medios, influencias y poder puestos al servicio de la truculencia, de la degeneración; será autoridad corrupta en *2001 maníacos* (*2001 Maniacs*, Tim Sullivan, 2005) y en *La lengua asesina* (Alberto Sciamma, 1996), y proxeneta en *Zombie Strippers!* (Jay Lee, 2008) o *Dance of the Dead* (Tobe Hopper, 2005). Freddy Krueger, epítome de la inmoralidad, es el cráneo de Zeus del que salen los demás. Su adlátere Englund los interpreta con un patetismo de showman en horas bajas, lo que refuerza el carácter paródico y lamentable de cada uno de ellos. Y también su condición inquietante, pues todos, desde puestos de mando, emplean recursos para pervertir al prójimo. Incluso en *Fear Clinic* (Robert Hall, 2014), en donde interpreta a un simple psiquiatra muy alejado de estos prototipos, encontraremos a un semi-diós con capacidad decisoria, casi de vida o muerte, sobre los débiles, a los que corrompe con sus experimentos.

De 1996 es una de las mayores basuras en que haya intervenido Englund (y que se hayan ideado jamás). Por desgracia, es española: *La lengua asesina*, dirigida y escrita por Alberto Sciamma, se interna a cada toma en cauces del más casposo esperpento. La cinta, rodada en Almería y con banda sonora de Fangoria (que es lo único salvable de tan atroz conjunto),

empieza de manera muy sugerente, con la protagonista, la muy guapa Melinda Clarke, dirigiéndose al espectador con frases con gancho que incitan a mantenerse pegado a la pantalla. El hechizo de sus palabras y sus ojazos termina segundos después, con un plano en coche en el desierto que podría haber dirigido Mariano Ozores, por la estupidez de los personajes que encuadra y el grosor de su neandertal sentido del humor. En esa dinámica se mantiene una película que es una vergüenza para la industria, plagada de los tópicos más ruborizantes, con chistes erótico-homosexuales que parecen firmados por el más viril de los guionistas habituales de las películas de Pajares y Esteso, y con un enconado machismo que cae en el abierto

“Wes Craven me enseñó a respetar el género de terror y me alegro de haberlo escuchado” (ROBERT ENGLUND)



maltrato (hoy día, la escena de lucha final entre los dos protagonistas sería vapuleada, de manera muy justificada, por asociaciones y medios de comunicación). Englund interpreta al director de un campo de prisioneros al aire libre: viste y se peina como Hitler, es un erotómano y un aprendiz de sádico. Creemos firmemente que la única explicación para justificar su presencia en el reparto se deba a que el rodaje en España le permitió vivir una temporada en un país que reconoce admirar. Cualquier otra razón, además de incomprensible, se nos antoja siniestra.

Englund se redimirá con uno de sus siguientes films, *Wishmaster*. El argumento explota, de manera convencional, aspectos de mitología semítica y árabe: el monstruo de la función es un maligno djinn que, si concede tres deseos a su amo (ama: Tammy Lauren), desencadenará el fin del mundo. Robert Englund es Raymond Beaumont, un coleccionista diletante y jefe de la protagonista, a la sazón desencadenante de la trama. Terminará fatal, en una escena que no puede ocultar su deuda con la ira divina de *En busca del arca perdida* (*Raiders of the Los Ark*, Steven Spielberg, 1981). La cinta es gore, de calidad bastante decente, y está resuelta de un modo muy hábil.

RESPECTO POR EL TERROR

“Wes Craven me enseñó a respetar el género de terror y me alegro de haberlo escuchado”, sostiene el actor, agradecido con sus orígenes. Englund se ha involucrado en numerosas películas de género aceptables, malas y peores. El cambio de siglo ha mantenido su incesante actividad. A veces, ha sido el reclamo para sacar adelante proyectos atroces, casi amateurs, cuyo único aliciente ha sido su presencia (*Inkubus*, Glenn Ciano, 2011). El intérprete tiene la fortuna de seleccionar sus papeles en función de su divertimento. Así, interviene en *Strippers vs. Werewolves* (Jonathan Glendening, 2012) o en la televisiva *Avispas asesinas* (*Black Swarm*, David Winning,



"Zombie Strippers!" (2008).



"Wishmaster" (1997).



Como el Dr. Andover en "Fear Clinic" (2014).

2007). El nuevo siglo le pilla interesado por los zombis y por la psiquiatría. Uno de sus personajes más destacados es el doctor Andover.

Protagonista de la serie de 2009 *Fear Clinic*, dio con él el salto a la gran pantalla, en una cinta en la que comparte cartel con una de las hijas de Brad Dourif. La película, que veremos en Nocturna, entronca con proyectos del pasado: Andover es un científico obsesionado con controlar los sueños. En verdad, el guión explica que Andover, a través de la manipulación de la amígdala cerebral, es capaz de controlar los miedos y las fobias. Justifiquémoslo como sea: Englund vuelve a ser catalizador de pesadillas. Aunque esta vez necesite de una máquina parecida a una dama de hierro y no lleve suéter a rayas verdes y rojas.

Dentro del Apocalipsis zombi, reseñable es su enésima participación, la cuarta, con Tobe Hooper: el responsable de *La matanza de Texas* (*The Texas Chain Saw Massacre*, 1974) quien dirige a Englund en el primero de sus episodios para la serie *Master of Horror* (el segundo será *The Damned Thing*, 2006). *Dance of the Dead*, con guión del hijo de Richard Matheson, presenta una sociedad en la que los no-muertos son espectáculo. Robert Englund es un siniestro maestro de ceremonias que ofrece un divertimento especial. El capítulo es de un sopor inabarcable, a pesar de que su idea de partida sea buena. Hooper no comulga con la historia y rueda para cumplir el expediente: ni siquiera se da cuenta de que la tenebrosidad del capítulo se debe a una iluminación histérica y no a una ambientación lúgubre. El actor campa a sus anchas. Tan sólo debe modular su hipnótica voz, porque no sale mucho y cuando lo hace está sepultado por un maquillaje engorroso que resalta, cuando quiere, la luz mortecina. Englund, arrastrado por los mejores instantes del libreto, hace gala de un humor irónico que nos lleva a recordar, inevitablemente, a su alter ego de Springwood.

Nuestro Maestro del Fantástico es un apasionado del noveno arte, y un notorio coleccionista

Precisamente su papel inmediatamente anterior, el de mayor Buchman en el *remake* de *2001 maníacos*, es una de sus mejores creaciones del cambio de siglo, por lo que tiene de divertida. El director permite a Englund dar rienda suelta a su registro de muecas y de tonos vocales. Buchman es el líder de una comunidad que se ha quedado congelada en 1861, antes de la Guerra de Secesión Estadounidense. La bandera confederada pende en cada asta. Eli Roth produce un *remake* innecesario –el original ha envejecido muy bien y sigue siendo mucho más original–, hormonado y torpemente gore. La violencia extrema debería de ser su punto de fuerza, y su razón de ser, pero sólo genera cansancio, aburrimiento. Cada muerte es más

rocamblesca que la anterior; por supuesto, no se escatima ni uno solo de sus fotogramas. Cuestión baladí para Englund tras siete *Pesadillas* en Elm Street y derivados.

Cómodo en televisión, aparecerá en series como *Matrimonio con hijos* (1997), haciendo del mismísimo Lucifer), *Bones* (2010), *Sobrenatural* (2010: su personaje se llamará doctor Robert), *Los Simpson* (1998: en La Casa-árbol del terror IX, doblando a Freddy Krueger) o *Mentes criminales* (2012), por citar sólo las más conocidas. Trasteará con su privilegiada voz para dar entidad a villanos de series animadas: a Edward Nygma/El Acertijo, en *The Batman* (2005-2007), a Adrian Toomes/Buitre en *The Spectacular Spiderman* (2008-2009) o a Felix Faust en *La Liga de la Justicia* (2002-2005). Todos ellos, como se observará, salidos de cómics. Nuestro Maestro del fantástico es un apasionado del noveno arte, y un notorio coleccionista. Es asistente fijo de la Comic-Con de San Diego y sabemos que tiene un ejemplar de la descatalogada *Pesadilla* de Francisco Ibáñez, la última gran aventura de Mortadelo y Filemón, y una de las poquíssimas en gravitar en torno a un personaje de ficción ajeno al universo Bruguera.

Cuando Englund muera, los obituarios de todo el mundo jugarán con la noticia de que ha fallecido –definitivamente– Freddy Krueger. El funeral será esta vez real. Robert Englund lo tiene asumido, y anticipa esta broma cada vez que se desplaza a un plató. No es para menos cuando ha tenido una doble y siniestra personalidad durante una larga década. Freddy Krueger, según reconoce su identidad pacífica, le soplaban las frases cuando se ponía su uniforme de matar. "Cuando interpretas a un personaje durante mucho tiempo, llega un momento en el que lo conoces mejor que nadie, adquieres un sexto sentido sobre lo que está bien y está mal", sentencia. Robert Englund está (o estará) en Madrid. Por si acaso, trasnochemos un poco más y evitemos dormirnos. Nunca se sabe quién podría acudir a visitarnos. **sfw**



"Inkubus" (2011).



הַיְּמִינִי הַיְּמִינִי הַיְּמִינִי הַיְּמִינִי הַיְּמִינִי

LOS VISITANTES

NI SON TUS AMIGOS, NI VIENEN EN PAZ, NI CRISTO QUE LOS FUNDÓ

por Raúl Gil Toural

Este año se cumplen 30 años del estreno en la televisión española de uno de los fenómenos más importantes que ha vivido su televisión. En realidad da igual que la producción que nos ocupa tenga ya 32 años a sus espaldas, pues eran otros tiempos donde no existía la red de redes – ni se le esperaba – y la información televisiva del exterior venía con cuentagotas. Puede que por este motivo, cuando *V: Invasión Extraterrestre* se asomó por primera vez en TVE (dos años después de su estreno en USA) aquello pilló por sorpresa a todos convirtiendo a la serie en el éxito de masas que fue, marcando como fecha del origen del fenómeno en febrero de 1985.

En aquellos años era inimaginable que una serie se emitiera en España tan sólo un día después de la transmisión en su país de origen. Lo que ocurre hoy día con *The Walking Dead* sería entonces fruto de la más fértil de las imaginaciones.

Cada cual tendrá ciertos momentos en sus vidas que funcionen a modo de ancla de la memoria, situaciones del tipo: “que estabas haciendo tu cuando...”, pues bien, me juego lo que no tengo a que muchos de los que hoy leéis esto podréis recordar exactamente donde, como, cuando y con quién visteis por primera vez *V*, eso señores, es la magia de la televisión, y muy pocas series son capaces de semejante proeza. Hay que recordar que en aquellos tiempos el gesto de sentarse delante de la televisión era un acto de comunión familiar, bien sea porque existían solamente dos canales, o porque en cada casa había tan sólo un aparato receptor, pero el caso es que un evento televisivo de aquella magnitud no pasaba desapercibido. Nada parecido a como “se disfruta” hoy de un producto televisivo; además de una amplísima oferta de contenidos, las plataformas se han disparado generando una oferta imposible de asimilar por cualquier televidente haciendo que muchos sean los títulos que pasan desapercibi-

dos, y los pocos que aguantan el tipo o se sostienen en parrilla sean disfrutados por consumidores cada vez más independientes, que con tal de ver su episodio en su tablet, móvil o portátil de turno tienen más que suficiente, mientras nadie les moleste. Y si no, hagamos memoria y reflexionemos cuando fue la última vez que se sentó toda la familia a ver algo juntos en la tele, por mucho que me pese, tendría que remontarme al “¡Iniesta de mi vida!” que todos conocemos o en el peor de los casos, cualquier vertedero televisivo donde “la Princesa del pueblo” haga acto de presencia. En cualquier caso, ninguno de los dos pertenece al género que nos ocupa.

El caso, es que no seré yo quien se queje de la oferta televisiva actual, a veces sí me quejo de la calidad, pero no de la cantidad, pues está claro que cuanto más tengas donde escoger, más posibilidades tienes de encontrarte con algo salvable. Mucho menos me puedo quejar de las

posibilidades que ofrecen los nuevos medios para poner a nuestro alcance el ingente catálogo que forma parte de la historia televisiva, pero no puedo evitar sentir cierta “morriña” de aquellos tiempos en los que todo gran estreno era un acontecimiento nacional y al día siguiente de su emisión era el tema de conversación en el cole, y que nos transporta a cada uno de nosotros a nuestro oasis familiar particular.

Para terminar esta reflexión inicial, recordemos que en el momento del estreno de *V: Los Visitantes* en la televisión patria, la entonces recién estrenada revista *Tele Indiscreta* se apuntó al carro con una incesante campaña de promoción. Fue tal el vuelco de la publicación que hasta se permitió el lujo de incluir en sus páginas una adaptación en forma de cómic obra de José María Bellalta Suárez y nadie era alguien hasta que no tenía todos los cromos, adhesivos o incluso banderas que aparecían en sus páginas.

HUEVO DE LAGARTO

Después de haber adelantado algunos acontecimientos, conviene situarnos realmente en el nacimiento del fenómeno, así que vayamos al padre de la criatura, que no es otro que Kenneth Johnson, de quien ya hablamos el mes pasado por su aportación a las series biónicas de *El hombre de los seis millones de dólares* y *La mujer biónica* y de quien a buen seguro volveremos en un futuro no muy lejano por otros dos de sus grandes obras televisivas: *El increíble Hulk* y *Alien Nación*.

Antes de nada, hay que dejar claro que *V: Invasión Extraterrestre* es para Kenneth Johnson la niña de sus ojos, pues si bien, otras de sus series han tenido éxito y reconocimiento, no han dejado de ser adaptaciones del material de otras personas, pero en *V*, Johnson es el máximo responsable creativo y la idea ha sido parida única y exclusivamente por él. Idea que en un principio iba a ir por otros derroteros que de salir las cosas como él quería, la serie no hubiera tenido presencia alienígena.

A principios de los ochenta, Johnson expuso a la gente de la Warner su idea sobre una posible invasión a los Estados Unidos por parte de una gran



Este año se cumplen 30 años del estreno en la televisión española de “V: Los Visitantes”



Johnson junto a el diseñador de producción Chuck Davis.



Johnson en Woodley Avenue, Encino.



Kenneth Johnson cámara en mano durante el rodaje.



Marc Singer con Kenneth Johnson en el rodaje de "V: The Original Miniseries".

Kenneth Johnson dota a su nueva producción de un marcado tinte político y social

americanos, oculta su verdadera intención de crear una sociedad totalitaria a imagen de las europeas pero con rasgos norteamericanos."

Conociendo esta influencia literaria, es fácil comprender la preocupación de Kenneth Johnson por dotar a su nueva producción de un marcado tinte político y social. Decidido a mostrar a la audiencia una incómoda situación inaudita en la televisión de entonces, sólo que revestida con la pátina del género fantástico. A fin de cuentas, es una de las grandes bazas del género, mostrar a modo de ficción otras posibilidades que nadie creería o desearía ver.

Se podría decir que de esta forma nació **V: Invasión Extraterrestre**. El siguiente paso fue dar forma a la historia y se decidió que sería a

potencia extranjera, que bien podría ser China o la Unión Soviética. En aquella reunión los representantes del Estudio dijeron que eso sería imposible en los tiempos que corrían y que nadie se creería semejante cosa –que se lo digan pues al **Amanecer Rojo** (Red Dawn) de John Milius, estrenada en cines tan sólo un año después que **V: Los Visitantes** en la TV americana–. De forma que Johnson le dio la vuelta a la tortilla, y ante las reticencias de los directivos de Warner, les espetó que sí, que sería una invasión en tierras americanas, sólo que perpretada por seres de otro planeta.

Por aquel momento Kenneth estaba bastante influenciado por la novela *"Eso no puede pasar aquí"* (It Can't Happen Here) de Sinclair Lewis, un libro de 1935 que relataba de forma muy detallada que pasaría si los Estados Unidos fuese una dictadura. La sinópsis oficial del libro dice así: *"Sátira política que describe la América rural y provinciana que surge tras el crac bursátil de 1929. Los personajes y los hechos que se relatan en la novela son como juegos de espejos de los reales en una América en la que Roosevelt pierde las elecciones presidenciales, y un partido totalitario toma el poder en un momento decisivo de la historia del siglo XX, con el auge de los totalitarismos en Europa y el New Deal aún sin terminar de implantarse. La novela cuenta la historia del director de un periódico de Vermont, Doremus Jessup, y de su oposición al candidato a la presidencia Buzz Windrip, quien detrás de un discurso populista y demagógico, sustentado por los supuestos ideales*

través de una miniserie de dos partes que entre ambas juntarían cuatro horas de emisión bajo el escueto título de **V** (más adelante conocido como **V: The Original Miniseries** en su edición doméstica). Después de su exitosa emisión, la historia continuó dos años más tarde con **V: The Final Battle**, otra miniserie de tres partes esta vez estrenada en mayo de 1984 a la que siguió la infame decadencia en forma de serie regular tan sólo cinco meses después. Si bien en la segunda miniserie, Johnson se había apartado de la producción donde iba a figurar únicamente como supervisor de los guiones, ya en la serie su desentendimiento fue absoluto. Por tal motivo, y a modo de honra a su coherencia y a que sobre todo, estoy totalmente de acuerdo con él, pasaremos muy de puntillas por la serie regular prestando mucha más atención a las dos miniseries, sobre todo a la primera.

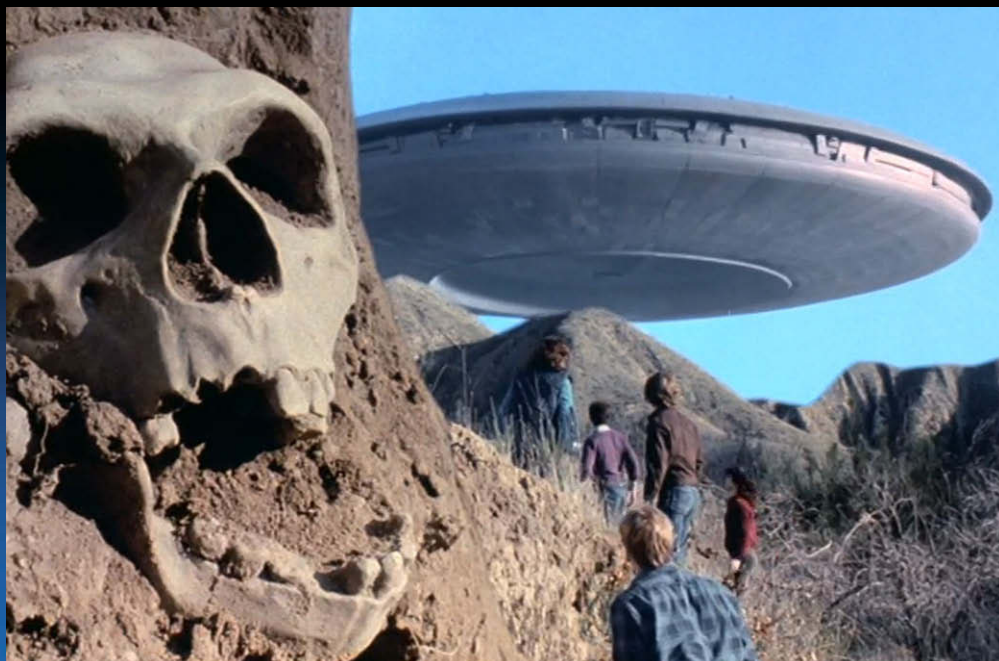
V: THE ORIGINAL MINISERIES

Parto de la base de que todos sabemos de que va la historia de **V: Invasión Extraterrestre**, y si ya no fuera suficientemente esclarecedor el título, el largo prólogo ha tenido que dar más de una pista. Aún así hagamos un ejercicio de suposición e imaginemos como sería un día cualquiera en nuestras vidas, si en el trasiego cotidiano de la mañana aparecen así, sin ton ni son, unos gigantescos objetos voladores no identificados que se sitúan encima de las ciudades más importantes del planeta (¡cuanto debe el **Independence Day** de Roland Emmerich a estas secuencias!), para descubrir al poco tiempo que los tripulantes –los visitantes– vienen en son de paz y que además de necesitar nuestra ayuda vienen a ayudarnos.

Tú, como parte de la población humana, entre incrédulo y curioso no has terminado de salir de tu sorpresa. Poco a poco y de la forma más aparentemente inofensiva, vas cambiando esa estupefacción por una cotidianidad de la cual no terminas de fiarte. Los visitantes, que se encargan de gestionar los residuos de las ciuda-



Rodaje de "V: The Original Miniseries".



des transformándolos en aquello que han venido a buscar y que tanta falta les hace para salvar su civilización, ganan cada vez más presencia en tu comunidad. Ves como los gobernantes –por costumbre siempre recelosos– reciben con los brazos abiertos a los nuevos vecinos. Puede que entonces, en ese momento, se empiecen a encender todas tus alarmas aunque tu mismo no seas consciente de ello.

Una vez asentados cómodamente en todos los estamentos, descubres en la televisión que hay una conspiración en contra de los visitantes a manos de los científicos. No te lo puedes creer, pues tu padre es antropólogo y tu madre bióloga e investigadora médica, y sabes a ciencia cierta (nunca mejor dicho) que es imposible que tus viejos estén metidos en semejante “fregado”. Aún así, tu vida empieza a complicarse, tu familia es ahora proscrita y además de tener que huir para salvar la vida, tienes que ver como tu hermana, una adolescente insoportable con las hormonas revolucionadas se encapricha del visitante guaperas de turno, lo que despierta la envidia de vuestro vecino, que siempre ha estado prendado por ella. Ese vecino, un adolescente mezquino y solitario, embriagado por el poder de ser alguien en las filas de “las juventudes visitantes”, los denuncia en un ataque de celos.

No es hasta que eres apresado que empiezas a descubrir las verdaderas intenciones de tus “nuevos amigos”, esos que se encargaron de tapizar las paredes de tus calles con mensajes propagandísticos diciendo que “la amistad es universal”, que ellos son tus amigos y que os espera un gran futuro juntos. Para entonces ya sabes que todo es mentira cochina, que los visitantes en realidad son lagartos enfundados en piel humana y que su misión principal en la Tierra es llevarse todo el agua de tu planeta y a cuantos humanos puedan transportar. Ambos, la base principal de su alimentación.

Por los pelos puedes escaparte del cautiverio, perdiendo la pista de tu familia y al poco tiempo das con un grupo de otras personas,

La serie impactó a todos por su inteligente dosificación de espectáculo, política social, acción y aventura

que como tu, han descubierto las intenciones de los extraterrestres y poco a poco empezáis a plantar cara a los invasores en plan guerrilla.

Así a grandes rasgos se podría describir *V: Invasión Extraterrestre*, una gran aventura de ciencia ficción que impactó a todos por su inteligente dosificación de espectáculo, política social, acción y aventura, engalanado con unos efectos especiales muy por encima de los estándares televisivos de la época. Pero si tengo que escoger alguna de sus virtudes, he de quedarme con la advertencia social, muy presente en esta primera miniserie. Hecho que queda reflejado en el reciente ejercicio de suposición que hemos hecho, y de forma más clara en varios pasajes a lo largo de todo el metraje. A estas alturas no

Jane Badler, Faye Grant y Marc Singer.

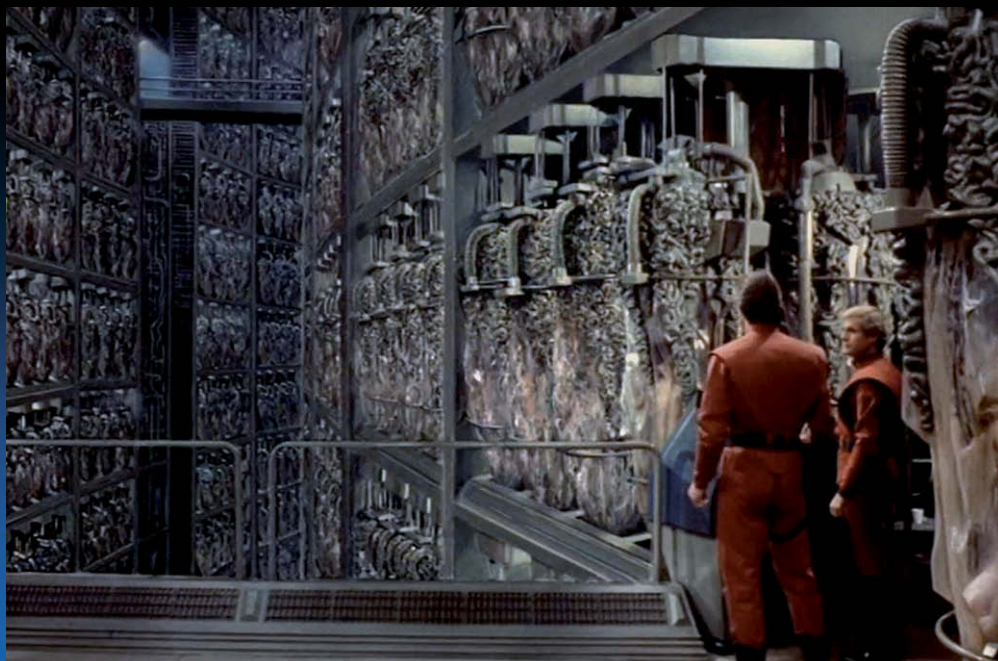


debe sorprenderte que Kenneth Johnson haya logrado colarte una historia de paranoia en los tiempos de la guerra fría, pero que muy tristemente está de la más rabiosa actualidad si lo comparamos a hechos que ocurren hoy día. Para dar a entender esto de la forma más clara posible no tengo más que citar una conversación entre Mike Donovan, el héroe humano que descubre por primera vez la naturaleza lagarta de los visitantes y Martin, uno de los pocos visitantes que discrepa con la misión de arrasar el planeta, cuando hablan sobre el máximo líder de los visitantes y su diabólico propósito: –Mike: “¿Como pudo alguien así llegar a ser vuestro líder?”

–Martin: “Carisma, circunstancias, promesas,... Nadie se atrevió a oponerse hasta que fue demasiado tarde. ¿Ocurre también en tu planeta no?”

¡Y vaya si ocurre! Si no que se lo digan al pueblo venezolano y sus más de quince años de chavismo.

Tales aires de actualidad no se ciñen solamente a cuestiones políticas, sino también a la propia ejecución e impacto de la miniserie. Lo normal sería pensar que una serie con más de treinta años tendría un muy mal envejecer. Yo soy bastante permisivo con estas cosas, pero reconozco que a más de uno le chirría el look de los años ochenta, y el simple hecho de ver una hombrera o escuchar una batería electrónica (syndrum) les pone los pelos de punta. Defiendo la teoría de que este asunto es más bien una cuestión generacional. Os contaré mi caso;



en los años ochenta no entendía muchas supuestas glorias de los años setenta y veía con cierta gracia la cultura de los sesenta. En los noventa empezaba a ver cosas negativas de los ochenta que antes no percibía, y los setenta pasaban a ser un nuevo y vigorizante descubrimiento, y de así en adelante, década tras década, hasta llegar al punto actual donde doy el valor que se merece a cada época y meto todo dentro del saco de los valiosos tesoros vintage. Así que



ya sabéis, a poco que viváis, aprenderéis a valorar las cosas de otra manera, a los que tenéis la edad suficiente no hará falta que os diga nada, y a los otros, que os pilla aún muy pronto, os puedo asegurar que así será. Tiempo al tiempo.

Retomando la cuestión de si la primera miniserie ha envejecido bien o mal, está claro que se le ven las costuras por aquí y por allá, pero en lo básico, está tan vigente como estuvo hace 32 años. Para ser lo más gráfico posible os cuento como fue el revisionado de *V: The Original Miniseries* de cara a escribir este artículo. Tal y como se hacía entonces, nos juntamos toda mi familia, mis dos hijos menores (8 y 6 años) y mi esposa. La mayor de los peques, siempre muy atenta a todo lo que vemos no despegó ojo de la pantalla, sin grandes muestras de emoción, pero atenta a todo lo que ocurría, pero no fue hasta la famosísima escena en que Diana se zampó el "tentempié" en forma de coballa que la cría no reaccionó sorprendida e incrédula, y que conste, que mi niña está acostumbrada a ver de todo y para ella, una obra mayor y muy de nuestro tiempo como *Avatar*, ella la conoce como "la peli de los chicos azules", y la vio una vez y nunca más, pero al terminar el primer episodio del piloto la cría pedía más.

Aparte de su mencionado compromiso social, esta primera miniserie dibuja de forma profunda y concisa un gran repertorio de personajes de todo tipo que hacen de ella una producción claramente coral, tanto así que para evitar los típicos problemas de ego, el cast era mencionado por orden alfabético para evitar rencillas de figuración entre los actores. Otra vez dando por supuesto que todos sabéis quién es quién en la serie, mencionaremos los personajes más importantes que sirven de hilo conductor a lo largo de toda la vida del show.

De esta forma nos encontramos con Diana (Jane Badler), la oficial científica de la nave nodriza y la más pérfida y malvada de todos los personajes que nos podremos encontrar en la serie, y no sólo por su condición de lagarta (esto

tiene más de una connotación) sino porque el personaje además de ser una bicha extraterrestre, despiadada, y con mucha mala baba, suma a su repertorio los peores valores del ser humano, lo dicho, una lagarta en toda regla. ¡Acojona!

En el bando terrestre destaca casi de forma omnipresente Mike Donovan (Marc Singer), aguerrido cámara curtido en mil y un conflictos bélicos, que movido en un principio por la curiosidad periodística, es quien saca a la luz la verdadera naturaleza de los extraterrestres para terminar siendo uno de los líderes de la resistencia contra los visitantes. También de la resistencia, y al principio, muy a su pesar, tenemos a Julie Parrish (Faye Grant), bioquímica y estudiante de medicina que termina siendo la mandamás de la resistencia terrestre en la ciudad de los Angeles.

Aún sin ser uno de los grandes protagonistas pero desde luego que con presencia a lo largo de todas las partes de la serie tenemos a Willie, un visitante disidente que no simpatiza para nada con la misión de exterminio extraterrestre y que termina siendo de gran ayuda a la resistencia. No podíamos dejar de mencionar a este personaje protagonizado por Robert Englund, pues además de ser la figura a la que se le dedica el Maestros del Fantástico de este número de Scifiworld, será el invitado de honor de la tercera edición del Festival Internacional de Cine Fantástico de Madrid, Nocturna, con lo cual podremos contar con su asistencia en este mes de mayo en Madrid. ¡Todo un lujazo!

V: THE FINAL BATTLE

Gracias al gran éxito de la primera miniserie no se hizo esperar la continuación, sólo que esta trajo consigo bastantes amarguras al *alma mater* de todo el tinglado. Ya desde el principio *V: The Final Battle* fue un dolor de cabeza para Kenneth Johnson y su equipo, que teniendo ya a punto los guiones para las tres partes de la segunda miniserie, tuvo que ver como aunque la NBC estaba conforme con el resultado, la Warner no daba el visto bueno al material, provo-



Actualmente, Johnson sigue luchando por sacar adelante su visión de "V: The Second Coming"

cando la salida de Johnson alegando las tan recurridas "diferencias creativas", que no es otra cosa más que *"si no me dejas hacer las cosas como se deben y encima me das menos dinero del que necesito, ¿que ten bien dao!"*.

Lo cierto es que la Warner puso cinco millones de dólares menos encima de la mesa y buscaba un enfoque más aventurero y de acción en detrimento de tanto rollo social. ¡*Crasso erro!*, pues en mi opinión se cargaron lo que hacía grande a la serie, centrándose en la superficialidad de la aventura por la aventura, y la acción por la acción, recortando además la inversión en el apartado técnico rescatando todos los efectos especiales que pudieron de la primera miniserie, haciendo si se quiere, más notorio el bajón de la calidad. Pero por increíble que parezca, la formula funcionó y el público volvió a responder. Puede que nunca sepamos si por la inercia de la primera entrega o por que ciertamente la continuación aportó ciertos elementos acertados a la historia, además de dar cierre a la invasión extraterrestre, pero siempre me preguntaré como hubiera sido si *V: The Final Battle* siguiera los pasos de su creador.

V: LA SERIE

Pero si la segunda miniserie fue un dolor de cabeza, la serie regular fue ya un despropósito en toda regla. El presupuesto inicial de 1.100.000 dólares para cada uno de los veinte episodios de la proyectada primera temporada regular fue recortado drásticamente sin previo aviso, provocando que el aprovechamiento de los efectos especiales de las dos miniseries ya era puro y duro canibalismo, impregnado a cada capítulo de un repetitivo hastío visual difícil de soportar. Para colmo, las historias se convirtieron

en folletines de *soap opera* de tercera división que terminaron lastrando la producción a mínimos de audiencia. Inevitablemente llegó el fin de la producción con el mayor de los irrespetos hacia la audiencia, pues no dieron cierre al último capítulo emitido, que aunque terminaba con un *cliffhanger*, no tuvieron siquiera el detalle de rodar la conclusión en el proyectado episodio número veinte que jamás vio la luz.

UNA SERIE HERIDA DE MUERTE

Después del descalabro de la serie regular, la serie necesitó tomarse un respiro durante unos años, pero al cabo de cierto tiempo, tanto la NBC como la Warner quisieron volver a terreno visitante. Para ello contaron con el mismísimo J. Michael Straczynski, que en 1989 (cuatro años antes de su *Babylon 5*) escribió un tratamiento para lo que sería una nueva miniserie en forma de trilogía llamada por aquel entonces *V: The Next Chapter* del cual su primera parte llevaría por título *The Rebirth*. La cadena y el estudio termina-



ron desestimando la propuesta de Straczynski por considerar que se alejaba del espíritu de la serie original quedando el *relaunch* en el limbo.

THE SECOND COMING Y EL REMAKE DE 2009

El propio Kenneth Johnson ha continuado la historia donde la había dejado después del final de la primera miniserie en *V: The Second Generation*, una novela publicada en el 2008 que sigue las aventuras de la resistencia humana veinte años después de los hechos ocurridos en *V: The Original Miniseries*, obviando por completo lo ocurrido en *V: The Final Battle* y la serie regular. Y cuando todo estaba casi listo para que la NBC sacase adelante la adaptación en una nueva miniserie de dos partes, la Warner, quién posee los derechos de explotación televisiva, evito que el producto prosperase en detrimento de su propio *remake* que llegó a las pantallas en el 2009. La nueva propuesta de Warner, sin ser un desastre (de hecho, resultó ser bastante disfrutable) no pudo pasar de su segunda temporada regalándonos una vez más un *cliffhanger* de fin de temporada que además, de remate, nos dejaba con la miel en los labios pues Marc Singer volvía a la franquicia de cara a una hipotética tercera temporada que nunca llegó.

Actualmente, Johnson sigue luchando por sacar adelante su visión de *V: The Second Coming*, sólo que esta vez su intención es adaptarla cinematográficamente en forma de trilogía, donde la primera parte sería un *remake* de *V: The Original Miniseries* y las dos restantes contarían los hechos que tienen lugar veinte años después. Para ello necesita conseguir inversores que aporten los 60 millones de dólares necesarios. Por la cuenta que nos trae le deseamos la mejor de las suertes, pero tal y como están las cosas con la actual crisis económica global, puede que lo tenga algo difícil. Si fuera fácil ya estaríamos disfrutando de su nueva propuesta pues nos consta que ganas y empeño no le faltan. Ojalá que finalmente vea la luz, y si es pronto, mejor. *SPW*



A Nightmare ON ELM STREET

LA HISTORIA DE FREDDY KRUEGER EN VIÑETAS

por Rafael Ruiz-Dávila

Estamos en época de exámenes, en la biblioteca, en la mesa de nuestro dormitorio, en el sofá con los apuntes, estudiando e intentando memorizarlo todo para el gran día. Pero el café, el té, las bebidas energéticas, no nos hacen ya nada. Nuestro organismo se ha hecho inmune a ellas de la cantidad que hemos ido ingiriendo las últimas semanas. No podemos más. Los párpados se cierran. Nuestra mente viaja al mundo de los sueños... y entonces somos completamente suyos. Ya sea paseando por una oscura calle, pasándolo en grande en un parque de atracciones, tumbados en la hierba del parque o soñando que estamos en nuestra propia cama, las garras de metal de ese asesino de niños que murió entre las llamas, desgarrarán la realidad en busca de nuevas víctimas, abriéndose paso por nuestra psiquis y nuestra carne, hasta llegar a nuestro corazón. Y entonces sabremos que Freddy Krueger ha vuelto.

La relación entre cómic y sueños (o pesadillas) no es algo aislado, todos recordamos al pequeño Nemo y sus aventuras en esa tierra del Sueño llamada Slumberland gracias al buen hacer del gran Windsor McKay, o la multipremiada **The Sandman**, donde Neil Gaiman reelaboró al personaje homónimo de la Golden Age de DC Comics en la forma de un supradiós que reinaba en el mundo de los sueños con un poder cuasi omnipotente; o

ya que estamos, el mismo Wesley Dodds, el Sandman original, ese "héroe pulp" de la Sociedad de la Justicia, armado con sendas pistolas que dejaban KO a sus enemigos induciéndolos a un profundo sueño; o incluso Promethea, con la que Alan Moore nos enseñó el mundo de las ideas, la imaginación y, por ende, los sueños; o alegres aventuras en mundos de fantasías infantiles, como los que tenía la pequeña Kitty Pryde, de los X-

Men, soñando que, junto a sus compañeros, vivía viajes llenos de barcos, princesas y piratas; o cómo Warren Ellis, en su magna obra *Planetary*, redefinió el Sueño como "La última frontera"...

Sueños alegres, sueños oscuros, místicos y banales, realistas y abstractos, surrealistas y simbólicos... pero ninguno tan terrible, tan primitivo y tan asfixiante, como el miedo a soñar con Freddy Krueger. El miedo a tener una pesadilla en Elm Street.

MARVEL COMICS

Aunque la primera aparición de Elm Street en cómics fue en La Casa de las Ideas, lo cierto es que no tuvo demasiada suerte. Aparecido en 1989 con el título **Freddy Krueger's A Nightmare on Elm Street**, en formato revista y solo en blanco y negro, la historia "Dreamstalker" fue escrita por Steve Gerber y dibujada por Rich Buckler. Aunque Amanda y Freddy aparecían, y tenía lugar en Springwood, en Ohio, la historia no se corresponde de manera canónica a las películas, llegando a tener bastantes contradicciones con la saga cinematográfica. Aun así, tuvo un éxito arrollador, colocándose en los primeros puestos de ventas, y superando a la otra revista *best-seller* de Marvel: **Savage Sword of Conan**. Pero quizá lo más extraño fue quizá la muerte de la misma cabecera casi antes incluso de empezar su andadura. Cuando los distribuidores ya habían comprado hasta la quinta entrega, la serie se canceló en su segundo número. Los porqués siguen siendo aún hoy un misterio aunque se hayan hecho varias declaraciones a lo largo de los años, pero, según Steve Gerber, una de las



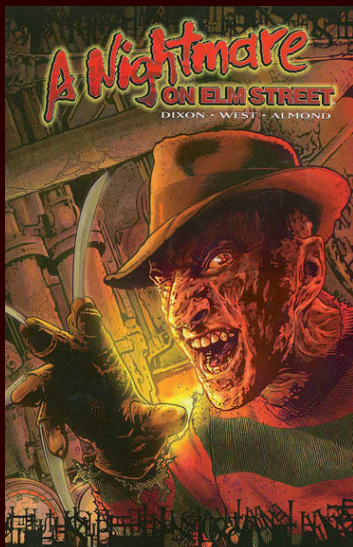
Aunque la primera aparición de Elm Street en cómics fue en La Casa de las Ideas, lo cierto es que no tuvo demasiada suerte



versiones que más parece conven-
cer ("Reading for Pleasure", 1990)
es que a finales de los 80 y princi-
pios de los 90, surgieron movi-
mientos contrarios a la violencia
explícita en los cómics. En base a
ello, Marvel, una editorial cuyo
target principal eran los jóvenes y
adolescentes, habría preferido an-
ticiparse a la cruzada que más
tarde se pondría en marcha, no
sólo contra las viñetas, sino contra
otras formas de entretenimiento.

INNOVATION PUBLISHING

Este hecho fue aprovechado por
una pequeña editorial que se hizo
con la franquicia en 1991 y, hasta la
bancarrota de la misma tan solo un
año más tarde, publicó tres series,
todas escritas por Andy Mangels:
Nightmares on Elm Street (#1-6)
Aparecen la mayoría de los persona-
jes de las películas. Los dos primeros
números están centrados en Nancy,
pero los cuatro siguientes están si-
tuados entre *A Nightmare on Elm
Street 5: The Dream Child* y *Freddy's
Dead: The Final Nightmare*.



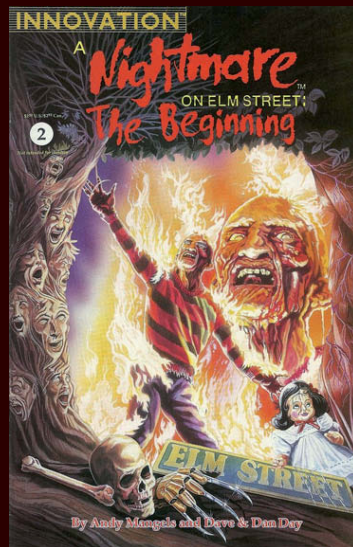
**Freddy's Dead: The Final
Nightmare** (#1-3). Adaptación
de la película del mismo título,
cuyo tercer número se publicó
con una edición especial en 3D.
**A Nightmare on Elm Street:
The Beginning** (#1-3). Construi-
do como una secuela directa de
la anterior *Freddy's Dead: The
Final Nightmare*.

TRIDENT COMICS

La siguiente vez que una editorial
se hizo con un título de la franqui-
cia fue cuando, en 1992, la britá-
nica Trident hizo un batiburrillo de
reediciones anteriores de Marvel e
Innovation, las cuales sólo se publi-
caron en el Reino Unido, con el tí-
tulo de *Freddy's Nightmares* que,
como se ha dicho, nada tenía que
ver con la serie de TV de 1988.

AVATAR PRESS PARA NEW LINE CINEMA

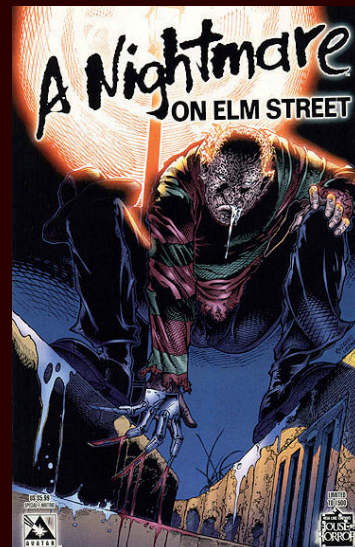
La productora New Line Ci-
nema creó un sub sello de terror
llamado "House of Horror" para
sacar a la luz publicaciones dedi-



cadadas a sus franquicias de terror.
La editorial Avatar Press, famosa
por tener tanto a grandes autores
como Alan Moore o Garth Ennis,
como por publicar historias de
una violencia extrema y unos
guiones muy explícitos, se hizo
con esta franquicia de New Line.
El famoso autor de *Lady Death*,
Brian Pulido, se hizo cargo en-
tonces del título dedicado a
Krueger *A Nightmare on Elm
Street Special*, en 2005. A esta si-
guió *A Nightmare on Elm Street:
Paranoid*, continuada por *Fear-
book*, en 2006, como último tí-
tulo en aparecer antes de que
Avatar Press, debido a la irregula-
ridad de salida de estos cómics,
perdiera la licencia para editarlos.

WILDSTORM PRODUCTIONS (DC Comics)

El mismo año 2006, DC Co-
mics se hizo con la licencia para
su sub sello Wildstorm, publi-
cando la serie regular *A Night-
mare on Elm Street* con historias
originales prácticamente durante



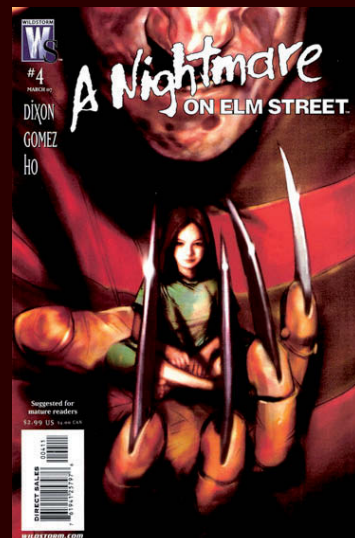
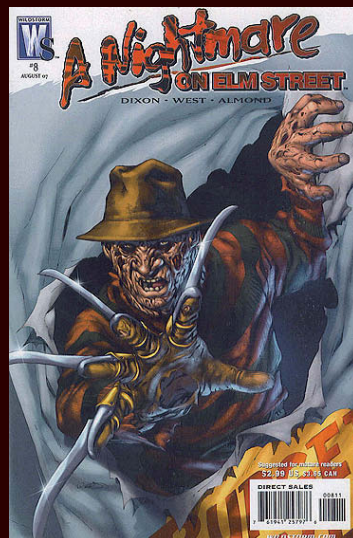
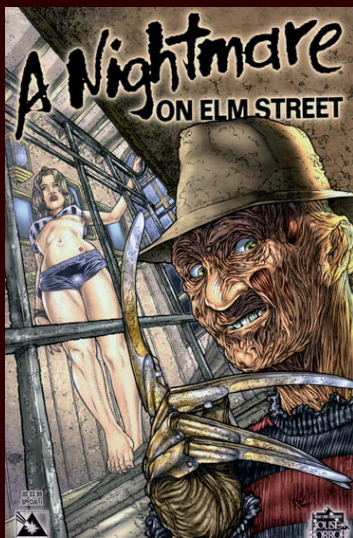
un año hasta que la compañía
canceló sus series regulares de
terror para pasar a editarlas en
formato de miniseries autocon-
clusivas. fueron escritas por
Chuck Dixon y fueron continua-
das por una serie de historias de
crossovers de personajes de pelí-
culas de horror.

CROSSOVERS DE PESADILLA

**New Line Cinema's Tales of Hor-
ror** (septiembre 2007, DC Comics
- Wildstorm): Un *crossover* entre
Freddy Krueger y *Leatherface* (*The
Chainsaw Massacre*), realizada por
Christos Cage y Peter Milligan.

Freddy vs Jason vs Ash (#1-6,
2008, DC Comics - Wildstorm /
Dynamite Entertainment): *Crossover*
inter-editorial con Dynamite, hecho
como secuela tanto de *Freddy vs
Jason* como de *La trilogía Evil Dead*.

The Nightmare Warriors (#1-
6, 2009, DC Comics - Wildstorm /
Dynamite Entertainment): Conti-
nuación y secuela de la anterior
Freddy vs Jason vs Ash. *sfw*



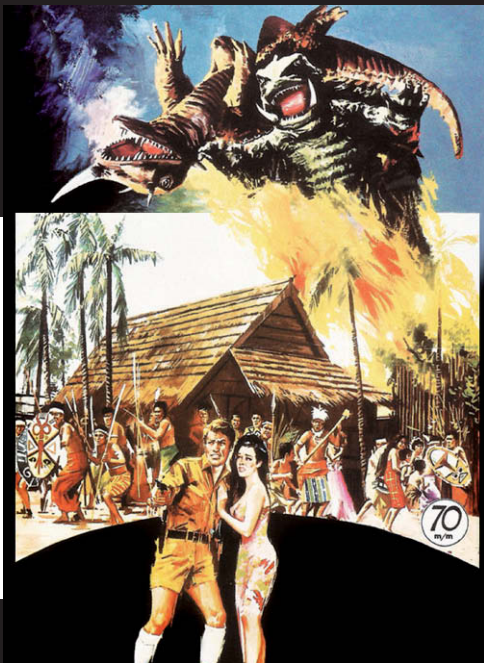
SUSCRÍBETE A

SCI-FI WORLD

Y CONSEGUIRÁS UN DVD DE GUÍA DEL AUTOESTOPISTA GALÁCTICO
por cortesía de Divisa Home Vídeo. (Promoción válida hasta agotar unidades)



divisa
HOME VIDEO



MONSTERLAND

E · L · M · U · N · D · O D · E · L K · A · I · J · U E · I · G · A

POR OCTAVIO LÓPEZ

GAMERA LOS MONSTRUOS DEL FIN DEL MUNDO

DAIKAIJU KETTO GAMERA TAI BARUGON | 1966 | 106" | SHIGEO TANKA | AIP-TV / DAIEI STUDIOS

En la sección "Monsterland" se han logrado reunir las películas sobre las especies animales prehistóricas de gigantesco tamaño. Godzilla, Rodan, Anguirus, Mothra, Gamera y muchos otros viven aquí confinados dentro de unos muros cinéfilos fáciles de admirar.

EL GRAN DUELO DE MONSTRUOS: GAMERA VS. BARUGON

El kaiju eiga vivía su época más dorada, a mediados de la década de los sesenta, y la tortuga Gamera había debutado con éxito hacía un año en las pantallas japonesas, convirtiéndose en un digno rival de Godzilla en el escenario de las taquillas. La productora Daiei, a cargo del quelonio, siguió el lógico sendero de las secuelas, al igual que había hecho el saurio de la Toho y estrenó en 1966 la segunda parte de sus vuelos giratorios. Y si en la película inaugural de Gamera, ésta concluía con el monstruo encerrado en un cohete, lanzado al espacio para deshacerse de su afán destructivo, la segunda parte comenzaba justo después. Se cuenta en "*Los Monstruos del Fin del Mundo*" cómo un asteroide impacta contra el citado cohete que alberga al titán, liberándolo. A continuación, el monstruo regresa a la Tierra y ataca una central eléctrica que colinda con la presa sita en Kurobe para recargar sus fuerzas. Por otra parte, Kano, un antiguo combatiente de la Segunda Guerra Mundial, le explica a un pequeño grupo cómo durante la contienda, en una isla del Pacífico Sur encontró una gema de gran valor, un enorme ópalo, y lo escondió en las profundidades de una cueva. El narrador quedó lisiado por sus heridas de guerra, así que el plan consiste en regresar a la isla siguiendo sus indicaciones, dar con el ópalo y repartirse los beneficios a partes iguales. Entre la expedición figuran Keisuke, el hermano más joven de Kano, y Onodera, que supura codicia por todos sus poros y será capaz de lo inimaginable con tal de hacerse con la gema. Tras un accidentado periplo sorteando arenas movedizas y letales escorpiones el grupo encontrará el ópalo, pero esta piedra preciosa es en realidad el huevo de una criatura milenaria llamada Barugon. Cuando el embrión eclosiona, la bestia sembrará el caos por todo Japón con su aliento congelante y un bello pero letal arco iris que emana de su lomo, capaz de evaporar cualquier material.

La productora Daiei, habiendo contemplado el potencial del kaiju eiga y los resultados que había obtenido en su primera incursión de Ga-

mera en los cines, decidió luchar con Toho en su propio terreno de megaproducciones de corte monstruoso. Así que incrementó el presupuesto de esta nueva aventura, y a todos los efectos consideró la presente como una película de primer orden de la que había que cuidar todos los aspectos. Se rodaría en color (la primera entrega, a pesar de estrenarse un año anterior, se filmó en blanco y negro) y se colocaría a un director de confianza de la casa, Shigeo Tanaka, autor de la renombrada "*La Gran Muralla*" (*Shin Shikotei*, 1962) al mando. Nisan Takahashi, guionista que había entrado en Daiei en 1950 tras ganar un concurso de guiones, y que había escrito el debut de Gamera, se ocuparía del libreto de la nueva entrega (faceta que repetiría durante el resto de la serie). En cuanto a Noriaki Yuasa, que se había ocupado de dirigir esa citada primera aventura, quedaría relegado aquí a la filmación de las tomas de efectos especiales. Lamentablemente, de igual forma que había ocurrido en la película anterior, durante el rodaje de estos fragmentos surgieron diversos problemas. La secuencia de Gamera (con el actor Teruo Aragaki dentro del traje) en la presa fue muy costosa de coordinar, la plasmación de los efectos congelantes de la lengua de Barugon sobre los edificios acaparó un excesivo presupuesto para los breves instantes que permanecen en pantalla, y casi desafiando el argumento de la película, se convirtió en una hazaña conseguir sumergir en el agua el traje de Barugon para la parte final del metraje.

En el ámbito interpretativo, quizás el papel más memorable sea el del codicioso Onodera, perenne promotor de traiciones a cada cual más desesperada con tal de saciar su ansia de joyas y que sufrirá un destino final propio del insecto repugnante y pegajoso que es. El personaje tiene las facciones de Koji Fujiyama, quien ya había aparecido en un rol de menor importancia en la película seminal de Gamera, y que repetiría en otros papeles en siguientes entregas del reptil con caparazón. El protagonismo recae en Kojiro Hongo, artista emblemático de la productora y que aquí interpreta a Keisuke. A

decir verdad, el actor quedó perplejo cuando le llegó el trabajo (los actores por aquel entonces estaban contratados en la correspondiente productora, la cual les asignaba los papeles sin su consentimiento) pues se consideraba un actor de renombre y pensaba que participar en una kaiju eiga le restaría prestigio. Por ello, trató por todos los medios de rehuir de la película, llevándole incluso a fingir una enfermedad sirviéndose de un médico y una enfermera amigos suyos, que llegaron a preparar un escenario con vendas ensangrentadas y el actor postrado en una habitación de hotel para tratar de evadirse del rodaje, con tal de resultar creíble para la respectiva visita de los productores. Pero cuando comprobó que los responsables esperarían hasta su mejora, decidió afrontar el proyecto, eso sí, habiendo retrasado un mes la filmación. Curiosamente, Hongo repitió en sucesivas secuelas, llegando a intervenir de forma honorífica en la reimaginación de las andanzas de la tortuga realizada treinta años después y dirigida por Shusuke Kaneko, titulada "*Gamera, el Guardián del Universo*" (*Gamera: Daikaiju Kuchu Kessen*, 1995) y de la cual ya hablamos en el número 76 de Scifiworld. En cuanto a Kyoko Enami, que actuaba como Karen, la joven criada en la selva y conocedora de la mitología de Barugon, estaba normalmente asociada a películas de corte policíaco y fue su única incursión en el género.

La película en sí misma, es una muy digna kaiju eiga y la mejor entrega de la serie clásica de Gamera, por varios motivos. Empezando por la fotografía, que orquesta planos elegantes y cuidados, donde si bien no pueden competir con las hazañas cromáticas de Ishiro Honda para Toho, justifican la intención de Daiei por elaborar un producto de primer orden y calado visual. Asimismo, llama la atención la seriedad de la trama, siempre dentro de las limitaciones e ingenuidades propias de la corriente que nos ocupa. Quizás por ello, o como consecuencia de ello, es la única película de la serie clásica de Gamera que no incluye a infantes dentro de la narración. Además, el tono de aventura selvá-



tica del primer tercio del film es altamente disfrutable, con peligros a cada recoveco de la jungla, pantalones cortos y ropajes de color caqui que honran a Quatermain, espíritu que el poster español recoge a la perfección, aunque traicione los rostros asiáticos de los actores. Se le podría acusar de sacrificar ciertos detalles apuntados en la entrega precedente, como no justificar el cambio de actitud de Gamera frente a la humanidad, pasando de aniquilador en la anterior a defensor en la presente, incluso que se ignoren ciertas características de su naturaleza, como su halo radiactivo que le envuelve a causa de su despertar nuclear, también señalado en su primera aventura. Pero son pequeños obstáculos que la película salva rápidamente, pues el monstruo antagonista y su naturaleza son lo suficientemente interesantes para seguir avanzando en la narración adecuadamente. En este sentido, el histórico primer rival de Gamera, Barugon, posee una morfología más ajustada al reino animal, y una génesis derivada de presuntos ópalos custodiados por las tribus del lugar que hacen codearse a la bestia con otros monstruos igual de legendarios y venerados como Mothra. Entre sus habilidades se incluye una lengua retráctil que congela todo a su alcance, la facultad de dejar fluir desde su lomo un arco iris capaz de destruir prácticamente cualquier material, o el fascinante color de su sangre, de tonalidades extrañamente púrpuras que sorprende por su surrealismo. Son rasgos que le confieren a Barugon una identidad muy interesante. Es una lástima que su plasmación en pantalla no sea especialmente satisfactoria, con un traje con movilidad escasa, muchos pliegues y una triste mirada inerte. Aún con estos defectos, los dos combates que mantienen ambos monstruos se encuentran muy bien ejecutados, con una movilidad de las fieras más cercana a las propias de la zoología y menos propensas al kaiju eiga, y donde cobra especial relevancia la lucha de elementos antagónicos, con Gamera expulsando fuego y Barugon lanzando hielo. Como momento más destacable de los expresadas peleas debemos señalar el seg-

mento de Barugon lanzado por Gamera, e impactando contra un puente, cerca del final de la película. En cuanto a los últimos elementos peyorativos, sin ser nada alarmante el empleo del narrador se torna en ocasiones redundante, recalando excesivamente acciones que o estamos viendo en ese momento, o acaban de ser anunciadas por los protagonistas. El guión, finalmente, no deja de ser el eterno esquema del kaiju eiga en el que ejército y gabinete científico tratan por todos los medios de detener a la amenaza que encarna el monstruo, en vano, para ser la otra bestia protagonista la encargada de solucionar todo el entuerto, justificando que ni siquiera la ciencia del siglo XX puede hacer frente a los monstruos. Se percibe también una fugaz crítica al empleo de la energía nuclear (u otra análoga ejecutada sin acierto por el hombre), pero es tan leve que queda como un simple destello.

Aún con todas estas imperfecciones, como decíamos, se trata de una correcta película de aventuras y una muy estimable kaiju eiga. La mejor atmósfera que podía tener para ello es la inoculada por la partitura de Chuji Kinoshita. El compositor, que había trabajado en varias ocasiones junto a su hermano Keisuke Kinoshita (también reputado director, autor de *"Car-men Vuelve a Casa"* (*Karumen kokyō ni kaeru*, 1951) la primera película japonesa en color) siempre había estado alejado del kaiju eiga. Con su única incursión confeccionó una banda sonora espléndida, con piezas tribales que luchan entre timbales para fomentar el sentido aventurero a la perfección, temas de tonos decisivos para acompañar a las bestias y otros más suaves pero igual de categóricos para la relación entre Karen y Keisuke.

"Los Monstruos del Fin del Mundo" se estrena en Japón el 17 de Abril de 1966, y su taquilla, aunque no un fracaso, no aplaca las esperanzas que la productora Daiei había depositado en ella. A raíz de esto, los presupuestos que se asignarán a las futuras secuelas de Gamera irán disminuyendo paulatinamente, y las siguientes producciones nunca ofrecerán el

grado de esmero que aquí se contempla. Factor que unido a los diversos problemas financieros que atravesaba la Daiei, con encarcelamiento de su presidente Masaichi Nagata por malversación de fondos incluido, provocó que la saga del quelonio sufriese un deterioro en la calidad aún más palpable y fulminante que la de su rival cinematográfico Godzilla. La película llegó a las costas americanas, pero directamente a televisión, de mano de American International Pictures Televisión, que había trasladado ya varias kaiju eiga desde su país de origen. Esta versión, retitulada como *"War of the Monsters"*, padeció como era habitual un remontaje, eliminando tanto escenas consideradas violentas (varios momentos de peleas entre Onodera y los protagonistas) como secuencias que profundizaban en algunos aspectos o se consideraban superfluas, reduciendo su metraje casi quince minutos. Posteriormente, en 1987, se reeditó en América por la empresa Sandy Frank Syndication ya con el título de *"Gamera vs Barugon"*. En España, en cambio, fue una de las pocas películas de Gamera que se han estrenado en cine, en concreto en Enero de 1968.

Como es sabido, Gamera continuó con sus aventuras a lo largo de los restantes sesenta y setenta, finiquitando la serie clásica en 1980 con *"Supermonstruo Gamera"* (*Uchu Kaiju Gamera*, 1980), siendo ésta prácticamente un remontaje de las anteriores, para regresar a finales de los noventa con la trilogía considerada como el ópalo del género. Por el contrario, Barugon no apareció en ninguna otra entrega (pese a estar primeramente proyectado convertirse en el rival de la tortuga en *"Gamera, El Guardián del Universo"*, protagonismo que acabó canibalizando Gyaos, y sin contar la revisión de *"Supermonstruo Gamera"*).

Y el mes que viene: ¡Todos los monstruos confinados en la isla de Ogasawara han escapado! ¡París, Moscú y Nueva York están siendo atacadas! ¡Regresa en el siguiente número de SciFiworld a Monsterland para ser rememorar el desfile bestial que Ishiro Honda lideró en 1968 con *"Invasión Extraterrestre"*! **SFW**





ENTREVISTA CON RAFA MARTÍNEZ, DIRECTOR DE

SWEET HOME

DIE HARD + HOME ALONE + THE PANIC ROOM + HALLOWEEN

por Luis M. Rosales

Seguramente os sonará el nombre de Rafa Martínez, ganador del premio del público con *Zombies & Cigarettes*, en la primera edición de Shots. Ahora, acompañado al guión por nuestro colaborador Ángel Agudo entre otros, nos presenta su primera película *Sweet Home*. Y como no podía ser de otra forma, hemos querido sentarnos con Rafa para hablar de este proyecto que sentimos tan cercano.

De ganar nuestro primer concurso de cortos a estrenar tu primera película ¿ya tenías en mente la historia de Sweet Home cuando estrenaste Zombies & Cigarettes?

No, que va. Fue un proceso en realidad. Después de hacer *Zombies and cigarettes* decidí intentar ponerme con un proyecto de largo asequible para poderlo mover por productoras. Pero todo lo que empezábamos a escribir terminaba en algo muy caro y sofisticado y no servía para lo que queríamos. Pero finalmente llegué a la conclusión de centrarlo todo o casi todo en un edificio y de ahí, empezando a investigar para hacer la peli más pegada a la realidad, nos encontramos con la idea de centrarlo en el mobbing inmobiliario.

¿Te pasaron muchas cosas con aquel corto?

Pasó de todo. De presentarlo en vuestro festival como primer certamen español y ganar el premio del público, al vacío casi absoluto. Iñaki y yo nos desesperamos un poco porque no nos seleccionaban aquí. Así que decidimos moverlo fuera y ahí empezó a ir todo muy bien. Fuera gustaba mucho y nos seleccionaron en muchísimos festivales. Después de eso empezaron a coger el corto otra vez en España. Un clásico...

Aquella mezcla de terror, comedia y acción se mantiene aquí, ¿verdad?

No mucho. *Zombies* es más comedia porque es el estilo de Iñaki. A mí me encanta la comedia pero no me sale escribirla. Creo que soy bastante cínico y el humor negro se me da

mejor y me sale mas naturalmente, de eso *Sweet Home* si que tiene bastante.

Son muy divertidas las pequeñas dosis de "humor" en la peli ¿cómo trabajas esa parte?

Intentando no tomarme la peli demasiado en serio. Creo que eso a veces a ciertos espectadores les puede parecer extraño, a los amantes del género no, por supuesto, pero incluso en algún momento en montaje tuve que ajustar cosas para no pasarme con el tono que yo realmente quería. No son muchas cosas, la verdad, la peli creo que sigue siendo bastante macarra, pero algunas cosas de humor se limaron para no hacer la peli tan de nicho.

No es muy frecuente en el cine español de terror encontrar películas que hablen tan claramente de un problema social como la situación de la vivienda ¿cómo te lo planteas? ¿Es una herencia del cine americano de los 70?

Me encantan esas pelis que te cuentan algo de fondo pero luego todo es pura diversión y entretenimiento. Spielberg lo hacía todo el rato,



Tiburón va de eso y la mayoría de las pelis de mi infancia también; Amblin fue mi escuela de cine. Ahora eso es mucho más difícil de encontrar en el cine comercial actual. Todo es más ligero o tiene menos peso porque parece que no le importa a nadie. Pero bueno, *Sweet Home* en realidad viene de *Los Goonies*. A ellos también querían echarles de su casa...

¿Estuvo siempre pensado el rodar en inglés?

No, siempre se pensó en español, pero por temas comerciales se decidió rodar en inglés. Con lo que sí fui muy pesado es con mantener España como escenario y procurar darle realismo a que pudiese haber una pareja internacional hablando en inglés. Creo la hace más realista.

Sweet Home ha aparecido en varios medios extranjeros ¿Va a poder verse en otros países?

Creo que sí. La peli se ha vendido muy bien en muchos territorios. Éste tipo de pelis se venden muy bien, pero desconozco su recorrido internacional, la verdad.

¿Cómo trabajaste con Ingrid García-Jonsson un giro tan radical? Ella venía de una película intimista como *Hermosa juventud* y aquí la tienes corriendo y gritando de pánico...

Quería trabajar con alguien joven y con muchas ganas e Ingrid se cruzó en el camino. Siempre pensé que sería muy bueno tener a alguien como ella y con su talento para la peli. Una *Scream Queen* en toda regla. Y creo que el cambio de registro le venía muy bien también a ella.

¿Y con Bruno Sevilla?

Es un crack y todo el mundo debería trabajar con él. No hay más que decir de este pedazo de actor y mejor persona.

Me encantan esas pelis que te cuentan algo de fondo pero luego todo es pura diversión y entretenimiento



La mayor parte de *Sweet Home* transcurre dentro de un mismo edificio ¿tuvisteis que cambiarlo mucho para poder rodar? ¿Cómo distéis con él?

Pues fue muy cómodo dentro de lo incómodo que es rodar en un edificio en frente del Zoo de Barcelona... La comodidad es que pudimos diseñar con el equipo de arte todo lo que quisimos. Nos dieron libertad absoluta para poder intervenir prácticamente todo. Y el poder tener el edificio para nosotros lo hizo todo mucho más fácil. Era nuestro pequeño estudio.

Fue una búsqueda bastante larga. Tenía que tener tantos condicionantes para la historia que era difícil tener un sólo edificio para todo. Siempre se encontraba algo interesante pero la escalera era pequeña, o aún vivía gente allí e iba a ser un rodaje más complicado... Pero Tavo Pazos del equipo de producción, otro grande... lo encuentro y desde la primera vez que entramos ya sabíamos que ese era nuestro Sweet home...

¿Cómo trabajaste la estética del edificio? Hay varios espacios muy definidos para ser un sitio tan pequeño

La idea desde el guión era encontrar un edificio con mucha personalidad y dentro crear un pequeño túnel del terror. Cada espacio intentamos que fuese lo más diferente posible para darle variedad a la peli y también para situar mejor al espectador en todo momento. En estas pelis a veces es difícil saber bien dónde estás. Y creo que diferenciar los espacios ayuda mucho.

¿Y la estética de la historia? ¿La tenías clara desde el principio?

Si, y no. Quería algo más cerca de la suciedad de Rob Zombie que de algo muy estético; aunque luego empiezas a planificar y todo se sofisticaba. Al final creo que la peli es más Sam Raimi que Rob Zombie. Queríamos algo muy 70, pero luego creo que ha salido más ochentera. No quería algo de colores pálidos, eso si que lo teníamos muy claro y

Pues a pesar de lo que diga mucha gente, a mí muchos remakes me parecen hasta mejores que los originales

que íbamos a tirar más por ocre que por verdes desaturados, que creo que son bastante aburridos. Las referencias siempre eran El remake de *Evil Dead*, el original de *La matanza de Texas* y *I saw the devil*.

En la peli hay varios malos, pero cuéntanos lo que puedas del que sale en el cartel. De nuevo hemos pensado en el cine de los 70...

Si, aunque la peli en realidad es una mezcla entre *La jungla de cristal*, *Sólo en casa*, *La Habitación del pánico* todo mezclado con *La Noche de Halloween*. Puede parecer extraño todo este batiburrillo pero eso es *Sweet hHome*. Aunque creo que van a pillar referencias, guiños y ramalazos de mil cosas más de los 70 y los 80.

Es una idea muy carpenteriana el que un tipo un poco a lo Michael Myers tenga ese trabajo y haga lo que hace en la España de la crisis ¿no?

Bueno, es que Carpenter es parte de mi vida. Su manera de ver la vida y su cinismo macarra a la hora de contar las cosas siempre ha sido una referencia para mí. La idea era hacer un malo casi místico que personifique un malo real que no vemos en toda la peli.

Ya que hemos hablado varias veces del terror americano de esa época ¿qué opinas de los remakes que se están haciendo? ¿Serías capaz de enfrentarte a uno?

Pues a pesar de lo que diga mucha gente, a mí muchos remakes me parecen hasta mejores que los originales. Creo que muchos están hechos por gente muy respetuosa con el original y que intentan actualizar simplemente los mecanismos. Fede Alvarez hizo un remake increíble de *Evil Dead* a pesar

de lo que uno pudiese imaginarse. El remake de *Pirañas* de Aja o de *Las colinas tienen ojos*, *The Crazies*, *Halloween* de Rob Zombie... Creo que hay muchos ejemplos de buenas pelis basadas en otras. Y creo que el truco es que están hechas por gente que realmente respeta las originales.

Y que si sería capaz... La verdad que no lo sé. Ahora mismo estoy tan cansado con *Sweet Home* que creo que no puedo ni pensar en algo como eso. Quien sabe. A lo mejor *Sweet Home* gusta mucho fuera como pasó con *Zombies* y puede surgir algo como eso. Pero no tengo ni idea.

Háblanos de la música. Llama mucho la atención en la película ¿Quién es Ginés Carrión?

Ginés es otro jodido genio al igual que Bruno Sevilla y que Antonio J. García. Sin ellos, *Sweet Home* no sería nada.

La música la trabajamos un montón al igual que todo el diseño de sonido. Ginés es un currante increíble con un talento que él ni sabe que tiene y va a ser uno de los compositores más importantes de éste país en breve; eso seguro.

Tiene mucha paciencia conmigo, que soy muy maniático con todo. Pero el trabajo está ahí y habla por sí sólo. La música es una de las mejores cosas que tiene *Sweet Home*.

Nos han contado que tienes por ahí un proyecto llamado *Reno* ¿Nos puedes adelantar alguna cosa?

Empecé a escribir durante la posproducción de *Sweet Home* en Varsovia un nuevo proyecto, si. Ahora estoy intentando recuperar un poco el ritmo normal de mi vida pero seguramente lo retomaremos pronto. Sólo puedo decir que no es terror, es un thriller más cerca de los Coen de *Fargo*. Un thriller violento aunque divertido y bastante cínico sobre un perdedor que cree haber dado con un golpe de suerte, piensa que todo va a cambiar en su vida para bien desde ese momento; nada más alejado de la realidad... *SFW*

FANT²¹

2015 / MAIATZAK 8 - 15 MAYO



WWW.FANTBILBAO.NET



BILBOKO ZINEMALDI FANTASTIKOA
FESTIVAL DE CINE FANTASTICO DE BILBAO
BILBAO FANTASY FILM FESTIVAL



Bilbao

UDALA
AYUNTAMIENTO
KULTURA ETA HEZKUNTZA SAILA
ÁREA DE CULTURA Y EDUCACIÓN



CINE ASIÁTICO

FILMART 2015: VUELVE EL CINE DE HONG KONG

Lo del cine de Hong Kong es algo que ni el ave Fénix. Aunque le falta mucho terreno por recuperar respecto a los volúmenes de producción anteriores al cambio de milenio, parece que, no solo ha superado ya los traumas arrastrados por verse obligados económicamente a coproducir con China (una operación que no ha podido ser más ventajosa para todos los implicados) sino que también parece estar reencontrándose con el público local a través de producciones menos ambiciosas pero también más cercanas.

El Filmart de Hong Kong es el mejor escaparate para que los más exceptivos disipen sus dudas. Este año era casi imposible abarcar la cantidad de nuevas películas cantonesas que se presentaban en este mercado anual de derechos audiovisuales. Estrellas como Louis Koo parecían tener el don de la obicuidad, apareciendo en nuevos filmes presentados en diversidad de stands; y qué decir de directores como Wong Jing que, además de producir para su millonaría

Mega-Vision también lucía proyectos en los catálogos de otras tres distribuidoras. El no parar.

De entre, las buenas noticias de este año, la mejor recibida iba a ser el regreso de John Woo al heroic bloodshed, las dobles pistolas y las historias ambientadas en el mundo del hampa. Aún en preproducción, *Manhunt* (en cuyo poster podemos ver la indispensable paloma blanca) adaptará una novela negra japonesa de Juko Nishimura que ya fuera llevada a la pantalla en 1978 con el título *Hot Pursuit*. Esta película fue la primera película extranjera estrenada en China tras la revolución cultural, y se convertiría en todo un éxito de taquilla que prevén se repita en la adaptación de Woo. La película podrá verse después del estreno de *The Crossing 2*, conclusión del díptico histórico a lo Titanic, que aún no tiene distribución fuera del territorio chino.

Otro de los nombres inseparables del thriller violento made in Hong Kong (y de la comedia romántica, dicho sea de paso) es el de Johnnie To, que no solo presentaba una película dirigida por tres realizadores nóveles, sino también una monumental cinta, aún sin título, a dirigir junto a John Woo, Tsui Hark, Ann Hui, Patrick Tam, Sammo Hung y Yuen Woo-Ping, que narraría el último siglo de la ex-colonia británica, dirigiendo cada uno de ellos un segmento ambientado en una década concreta. De momento, ha trascendido que el de Ann Hui tiene que ver con las guarderías de los años 40, que se abrían en las terrazas de los edificios. Con toda seguridad, los del resto de directores irán por caminos radicalmente opuestos al de la premiada realizadora. Siguiendo con Johnnie To, éste no llegaba a tiempo para presentar durante el Filmart su musical con Chow Yun-Fat (que parece cambiar de título definitivo cada semana), seguramente una de las grandes sorpresas de la nueva temporada cinematográfica.

Wong Jing siguió explotando el cine de gamblers, que le llevara a la fama internacional con *God of Gamblers*, en *From Vegas to Macau 2*, llena de guiños a la película de 1989 y a sus secuelas. En esta continuación, Chow Yun-Fat sigue interpretando a un superjugador, envuelto en una trama de espionaje y traición

digna de una película de James Bond. No faltan las parodias (aprovechando la presencia de Nick Cheung, que juega con su presencia cercana en la taquilla *Unbeatable*), las espectaculares secuencias de acción y los delirios absolutos (como el mayordomo-robot-transformer del personaje de Chow Yun-Fat). Vegas 2 fue la cinta china más taquillera del año hasta la llegada de los coches deportivos de *Fast & the Furious 7* (curiosamente coproducida por China Film).

Una de las razones de la popularidad de la película (tanto en China como en HK) es la presencia en el reparto de la niña Angela Wang, revelación del concurso televisivo *Where Are We Going, Dad?*. Jing no ha perdido el tiempo y ya la ha colocado junto a Francis Ng al frente de uno de los tantos proyectos que ha presentado este año: *Girl of the Big House*, un refrito de Solo en Casa con robot incluido. La niña también aparecerá en la anunciada tercera parte de *From Vegas to*





Macau (cuyo poster está protagonizado por dos robots substituyendo la icónica imagen de Chow Yun-Fat y Andy Lau del cartel de *God of Gamblers 2*). De momento, Chow no está confirmado para esta tercera entrega, debido a unas recientes declaraciones anti-chinas del actor, que no sentaron demasiado bien al director.

Otro de los proyectos de Jing que más prometen es *Cheat Me if you Can*, que recuperaría el cine de tramposos y estafadores (derivado de su cine de jugadores) que tanto explotara durante la década de los 90. De momento, no se ha anunciado protagonista, aunque se rumorea que podría ser Andy Lau, que ya fuera la estrella de la saga Conman.

Dante Lam, uno de los nombres que ha estado unido al nuevo thriller de HK de los últimos años ha cambiado de tercio este año, pasándose al drama deportivo con *To the Fore*, una cinta de ciclismo protagonizada por Eddie Peng (uno de los rostros más solicitados últimamente, tras su éxito en *Unbeatable*), una

película que dejará algo descolocados a los seguidores del director poco conocedores de la idiosincrasia del cine hongkonés. Benny Chan, sin embargo, permanece dentro del cine de acción tras su *White Storm* (2014) si bien, como ya hiciera en *Shaolin*, viaja hasta la China feudal para filmar la épica *The Deadly Reclaim*, otra cinta de guerreros y monjes en guerra donde no faltarán las artes marciales y un reparto de estrellas, aún por confirmar.

Sin duda el gran título para los fans del cine de artes marciales será *SPL 2*, de Soi Cheang, que estuvo presentado en directo por todos sus protagonistas, incluyendo un Tony Jaa que promete al fin escenas a la altura de sus primeras películas, y Jacky Wu, que seguramente nos quitará el mal sabor de boca dejado por la propagandística *Wolf Warriors*.

Otra cinta de época será la nueva película de Derek Yee (*One Nite in Mongkok*) titulada *The Sword Master*, primera incursión del realizador dentro del cine en 3D y protagonizada por un reparto chino, con Lin Genxin y Jiang Yiyan al frente. Otra saga similar, la del Rey Mono que protagonizara Donnie Yen, cambia de protagonista en su secuela, de título *The Monkey King 2 in 3D*, ahora con Aaron Kwok en el papel del legendario héroe, acompañado en el reparto por Gong Li y Kelly Chen, y dirección de acción de Sammo Hung, que seguramente mejorará lo visto en la primera entrega.

Juno Mak, que sorprendió (para bien o para mal, ya es cuestión de cada uno) con su homenaje al cine de vampiros chinos, *Rigor Mortis*, se pasa ahora al thriller criminal con la anunciada *Sons of the Neon Night*, ambientada en los bajos fondos de Hong Kong. El que no se aparta del cine de terror es Danny Pang (*The Eye*), con su *The Strange House*, otra de casas encantadas al estilo chino, protagonizada por Eddie Cheng y el niño de *CJ7* (Jiao Xu) que ya dio el estirón y nadie puede negar ahora que en realidad era una chica.

Guilty, dirigida por Jil Wong, sorprendió por su acercamiento temático al cine de Kim Ki-duk (la historia de un asesino desfigurado que mata por amor) tanto como el pseudo-giallo *Angel Whispers*, codirigido con des-

igual fortuna por la *femme fatale* de *Naked Killer*, Carrie Ng. La actriz tiene otro proyecto a punto de estreno, *Knock, knock! Who's there?*, una cinta de episodios de terror ambientada en una funeraria.

El cine de ciencia-ficción también estuvo presente en el Filmart, si bien en mucha más medida en los stands de países como Japón. Aún así, China presentó la película de *Sun Zhou Impossible*, en la que unos extraterrestres (curiosamente parecidos a los Transformers de Michael Bay) llegan a la tierra para la destrucción total. Hong Kong, por su parte, nos presentó otra película de robots gigantes transformables, a protagonizar por Louis Koo, de la que poco o nada más podemos decir a estas alturas. Ni el título.

Además de todas estas películas, centenares de otras producciones locales abarrotaron los stands (especialmente comedias, cine romántico o de gigolós, un género que parece estar en boga en Hong Kong), así que, de momento, no podemos quejarnos. **SFW**



HISTORIA DE LA CIENCIA FICCIÓN ESPAÑOLA

ENRIQUE BENDITO Y EL VIAJE A JÚPITER

por Alfonso Merelo

Las aventuras espaciales, los viajes a otros mundos, siempre fueron, y los siguen siendo, un tema muy querido para los autores de ciencia ficción. Qué mejor escenario para desarrollar historias que las vicisitudes de los viajeros durante su estancia en el espacio rumbo a otros planetas o sistemas planetarios. En ocasiones es el viaje en sí mismo lo más interesante, si bien también puede llegar a serlo el destino, con sus paisajes exóticos y diferentes.

En España, desde los primeros balbuceos literarios del género, los autores utilizan los viajes espaciales como temática recurrente. La Luna, muy habitualmente, o los planetas del sistema solar son los puntos de destino de los viajeros. El viaje interestelar aún debería de esperar muchos años para ser motivo de historias.

En este artículo veremos uno de estos viajes espaciales, concretamente a Júpiter. **Encuentro con Medusa**, Arthur C. Clarke, es uno de los mejores relatos de exploración del planeta que he tenido la oportunidad de leer, sin embargo un español del siglo XIX llegó primero a imaginar esta aventura. Se llamó Enrique Bendito y esta es su historia.

De su biografía existen pocos datos y los rescato de la web de Augusto Uribe, siempre fiable investigador. Enrique Bendito y Trujillo nació en 1859 En la ciudad de Alicante en 1859. A partir de 1876 realiza estudios militares en ingresó en la Academia de Artillería y obtiene su despacho de oficial. Durante 52 años permaneció en el ejército español, alcanzando el grado de General de División. Como militar participó en las guerras de África y Cuba. Únicamente escribió dos libros de ficción, el que les expongo en este artículo y un suerte de continuación de una novela verniana titulada **El hijo del Capitán Nemo**.

EL VIAJE A JÚPITER

La historia comienza con el viaje a China, tras el fallecimiento de sus padres, de Henry y Georges Hampill y Yorksire, dos jóvenes aristó-

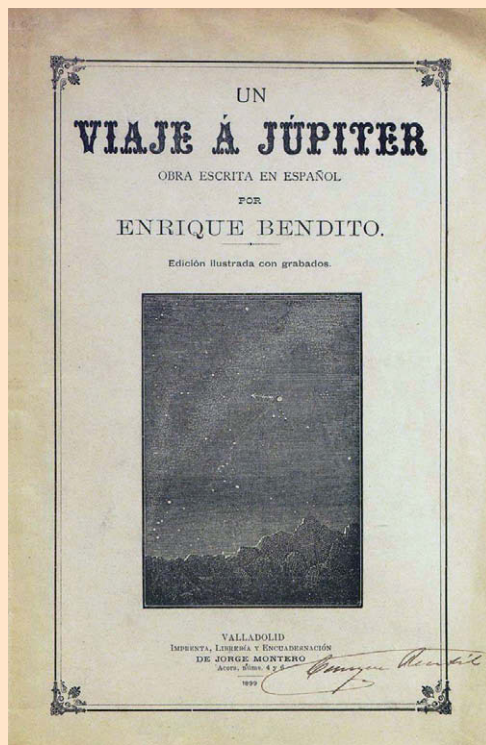
cratas ingleses. En Shanghái conocen al filósofo chino Li-Tai que les informa de su plan para viajar a Júpiter y les ruega que lo acompañen en tan inusitado viaje. Durante el viaje los hermanos y el filósofo tienen largas conversaciones sobre astronomía, física y filosofía. Al entrar en la atmósfera de Júpiter, Jeorges entra en pánico y desestabiliza la nave espacial impidiendo el aterrizaje de ésta. Al perder su provisión de mercurio, combustible usado en el vuelo, no pueden abandonar el aparato y deben volver a la Tierra sin haber tomado contacto directo con los jovianos. En el camino de vuelta a la Tierra el filósofo desaparece de una manera prodigiosa y los dos hermanos terminan en su habitación de hotel.

La novela corta, apenas 35 páginas, se compone de cuatro capítulos en los que los dos úl-

timos se corresponden con el viaje sideral. En la portada se reseña que Bendito pertenece a la sociedad astronómica de Francia, hecho que queda patente en el texto dado que el autor desgana sus conocimientos de astronomía a lo largo de toda la obra. Estos conocimientos son utilizados para explicar al lector las trayectorias para llegar a los planetas o las explicaciones físicas acerca de la manera de escapar de la gravedad. Se permite por ejemplo explicar en notas a pie de página los tamaños de las lunas del planeta, o mejor dicho de las cinco lunas que se conocían en la época de escritura del libro.

La nave con la que viajan a Júpiter es denominada por el sabio “el tren” –hay que decir que este no es el primer viaje que realiza sino que ya ha visitado otros planetas del sistema solar– y usa un sistema de propulsión similar al de la *cavorita* de Wells. Un metal que rechaza la gravedad y que puede ser usado para repeler o atraer en función que se utilice una especie de paraguas que protege o no el metal. La nave es una esfera y es capaz de crear su propia atmósfera mediante la combinación de “oxígeno e hidrógeno sólidos”, así se atemperan los rigores del espacio y sus temperaturas extremas. Otro de los descubrimientos del sabio oriental consiste en mantener una gravedad artificial dentro de la esfera de manera que los viajeros puedan llegar a Júpiter sin ser aplastados por la gravedad del planeta.

Como puede verse el relato es claramente de ciencia ficción en la medida de las posibilidades de la época. Anticipa algunos extraños inventos, el mineral del que está compuesta la nave y le da a esta forma esférica, muy alejada de las posteriores naves cohete, tan habituales en la primera mitad del siglo XX. También es de destacar el contacto con los jovianos que son descritos como una especie de sombras o “fantasmas” con corporeidad limitada y con una gran rapidez de movimientos. **SFW**



NEUCHÂTEL INTERNATIONAL FANTASTIC FILM FESTIVAL



15TH EDITION

THE SWISS EVENT FOR FANTASTIC FILM, ASIAN CINEMA & FUTURE IMAGES

3 — 11 JULY 2015

NIFFF

NIFFF.CH



EL MINISTERIO DEL TIEMPO

SIN DUDA, LA GRAN SORPRESA DEL AÑO DEL FANTÁSTICO ESPAÑOL

por María Laura Gutiérrez Jiménez

Con todo el escepticismo y los prejuicios varios que toda ficción española despierta en el común de los mortales, *El Ministerio del Tiempo* se estrenó hace poco en nuestras pantallas. Y lo hizo como una serie de viajes en el tiempo *made in Spain* al más puro estilo *Doctor Who*. Y así, con tan arriesgada apuesta por la ciencia ficción nacional, la serie de TVE nos teletransporta a los diferentes tiempos y hechos del pasado de nuestra historia más patria. Porque si algo es *El Ministerio del Tiempo* es 100% historia española.

De este modo, sin poder salir de los márgenes del territorio español y las colonias que éste posea en el tiempo pasado, distintas patrullas de funcionarios del Ministerio del Tiempo viajan al pasado con la intención de preservar la historia y futuro de España. Porque son muchos quienes conocen la existencia de los viajes en el tiempo y muchos más quienes no dudarán en reinventar la historia en beneficio propio.

Pero, ¿qué es *El Ministerio del Tiempo* y en qué consisten los viajes en el tiempo? Creado por Isabel la Católica en 1491, el Ministerio del Tiempo es una institución secreta del Estado español mediante la cual los funcionarios del tiempo que la componen viajan a través de la historia para salvaguardar el pasado y presente del país. Y lo hacen al más puro estilo *Doraemon*, a

través de puertas “mágicas” que, abiertas a distintas fechas pasadas, poseen el poder de conectar el pasado con el presente. O lo que es lo mismo, dan la posibilidad de viajar a la fecha de la historia que cada uno elija. Y esto último, viajar en el tiempo, es lo que hará la patrulla de funcionarios protagonista de la serie: Julián Martínez (Rodolfo Sanchez), Amelia Folch (Aura Garrido) y Alonso de Entreríos (Nacho Fresneda).

Todos ellos, personajes de tiempos y caracteres distintos obligados a trabajar en equipo.

LA PATRULLA

Rodolfo Sancho es Julián Martínez, uno de los pocos personajes provenientes de nuestra era y líder (a su pesar) de la patrulla. Esta última, formación a la que se vio forzado a unirse bajo amenaza de ser ingresado en un psiquiá-



Javier Olivares, junto a su hermano, Pablo Olivares, han creado la posiblemente más recomendable serie española del actual panorama televisivo



trico en caso de no aceptar. Él es también el personaje a través del cual gira la historia principal. Deprimido y sin nada que perder a causa de la muerte de su esposa, Julián encontrará en las puertas del tiempo (y los teléfonos con cobertura especial) el medio para seguir conectado con su esposa antes de que ésta muera.

Mientras tanto, en el presente, otra mujer parece captar la atención de Julián, la interpretada



El Ministerio del Tiempo es una excepción en la ficción española

por Aura Garrido: Amelia Folch. Esta última, fémina de marcado carácter y espíritu revolucionario del siglo XIX, capaz de cuestionar las normas cuando éstas no son de su agrado.

Ella es la “chica” de la serie, un personaje ideado para crear tensión emocional frente a Julián y desquiciar al otro patrullero, el proveniente del siglo XVI y llevado a escena por Nacho Fresneda, Alonso de Entrerriós. O, como más le conocen, Capitán Alatríste.

En él recae el peso de las mayores bromas, colándose a menudo como un hombre tosco y cabezón pero de inquebrantable sentido del honor, la decencia, la caballerosidad, y el más puro y descarado machismo para disgusto de Amelia.

También de carácter marcado es Irene Larra (Cayetana Guillén Cuervo), funcionaria de los viajes en el tiempo y compañera de trabajo de Ernesto Jiménez (Juan Gea) en el Ministerio, donde trabajan bajo las órdenes de Salvador Martí (Jaime Blanch), el subsecretario de misiones especiales.

Todos ellos, veteranos de los viajes en el tiempo, serán el nexo de unión de Amelia, Julián y Alonso con el mundo actual, el pasado y... los enemigos de España. Porque serán muchos quienes intenten trastocar el pasado buscando dinero, traición o gloria. Un ejemplo de esto último lo encontramos en Lola Mendieta, enigmática villana de carácter recurrente interpretada por Natalia Millán, a la que veremos vender el secreto de las puertas del tiempo al mejor postor y a menudo en perjuicio de su país.

FUNCIONARIOS CON HISTORIA

Aunque no sea justo comparar *El Ministerio del Tiempo* con cualquier otra serie de viajes en el tiempo que se nos venga a la cabeza, lo cierto es que, sin contar con el carácter fantástico de *Doctor Who* o la dosis de acción de *Las crónicas de Sarah Connor*, *El ministerio del tiempo* ofrece una calidad cercana a *Life on Mars*, donde la trama principal gira en torno a las emociones del protagonista y las posibilidades que éste tiene que afrontar sus problemas a la vez que se encarga de atrapar a delincuentes de una época pasada. Y si Sam Tyler busca delincuentes en los años setenta, la patrulla del ministerio del tiempo busca a Hitler, el Empecinado o Picasso.

Personajes tan conocidos como Lope de Vega, Velázquez, Franco, Dalí o la mismísima Isabel la Católica (interpretada por quien un día ya le diera vida en la ficción, Michelle Jenner) se convierten en habituales de la serie, donde, siempre con humor, se nos muestra cómo muchos de los hechos del presente fueron consecuencia directa de las acciones de la patrulla compuesta por Amelia, Alonso y Julián.





EL ORIGEN DE TODO

Aunque si hay dos intervenciones dignas de ser mencionadas son las de García Lorca y Jordi Hurtado en el cierre de temporada (recomendadísimo). Y la del Empecinado en el primero de los episodios. Tal vez por ser la primera de las misiones de la patrulla, tal vez por lo novedoso del asunto, lo cierto es que el primer capítulo de *El Ministerio del Tiempo* es uno de los más entretenidos y divertidos de ver. Y lo es por su enigmático comienzo, donde el espectador goza de unos primeros minutos donde poder jugar a averiguar el misterio de qué o quién se esconde tras los enigmáticos saltos temporales. Y aunque, por desacierto del guión, la respuesta a todas esas dudas es revelado demasiado pronto, el capítulo se desenvuelve con soltura y rapidez, ofreciéndonos un muy digno entretenimiento.

Al margen del aplauso quedan los chistes basados en clichés patrios. Y es que con un uso de las bromas y chistes basados en los clichés y tópicos españoles, tales como que los españoles no pensamos sino que improvisamos o mofas varias relacionadas a la cultura o tecnología del momento, la obra pierde cierta veracidad y ritmo. Pues, forzados y encajados en las conversaciones, los “chistes fáciles” transmiten cierta sensación de ansias por añadir humor a una serie que no lo necesita.

ATRAPADO EN EL TIEMPO

Y no lo necesita porque los personajes aportan por sí mismos todo lo necesario para conseguir entretener al espectador. Alonso de Entreríos es el encargado de aportar el humor, Amelia la responsable de aportar la carga romántica y Julián el encargado de ofrecer drama y emotividad en los momentos en los que las escenas de acción piden un descanso. Así pues, con semejante trío de personajes, y un surrealista listado de “cameos” históricos, la aventura, la emoción, y la diversión se encuentran aseguradas sin que

Una serie de viajes en el tiempo made in Spain al más puro estilo Doctor Who

sean necesarias las bromas excesivas que, además, no tienen gracia.

Otra pega a poner a la obra es la breve intervención de Cayetana Guillén Cuervo, a quien se la echa de menos en escena. Pues, de talante seco y brusco, la actriz aporta cierta gracia escénica a su rol, un personaje que, aunque quizá sobreactuado, aportaría más nervio y diversión que los innecesarios dramas secundarios de funcionarios como el portero o Angustias, que aportan un artificioso clímax de drama innecesario.

Porque ese es otro error a corregir, el excesivo melodrama. Y es que, como ya he dicho, la serie cuenta con una historia lo suficiente-

mente buena como para no tener que recurrir al chiste o la lágrima fácil.

Más allá de lo señalado, es justo decir que *El Ministerio del Tiempo* es una excepción en la ficción española, una obra que, pese a abordar un tema tan complejo como los viajes en el tiempo, consigue desarrollar la historia sin problemas y sin falta de credibilidad. Y lo hace ofreciendo aventura, humor, emoción y lecciones de historia española. Y aunque muchos pudieran pensar que es exagerado el halago por tratarse de una serie creada por quien un día fuera mi profesor de teatro, Javier Olivares, lo cierto es que éste, junto a su hermano, Pablo Olivares, han creado la posiblemente más recomendable serie española del actual panorama televisivo, una serie fuera de serie sobre viajes en el tiempo, traiciones, acción, romance, humor y puertas mágicas, una serie con la que quedarse atrapado en el tiempo. *SFW*







EL DÍA DE LA BESTIA

SATÁN EN MADRID

por Juan Andrés Pedrero Santos

Todavía hoy recuerdo el día en que convencí a algunos amigos para alquilar el VHS de *Acción mutante* (1993) –primer largometraje de Álex de la Iglesia tras su desternillante y siniestro corto *Mirindas asesinas* (1991)–, que yo había visto previamente en el cine y sobre el que sentía la necesidad y la obligación de difundir su conocimiento entre mis allegados, compartiendo con ellos todo el entusiasmo que despertó en mí su frescura y su carácter subversivo, esperando, incauto yo, que les maravillara y divirtiera tanto como a mí. La noche elegida para el evento fue nada menos que la de una Nochebuena cercana a su estreno, pues nada mejor teníamos que hacer en momento tan señalado y algo que, de algún modo, certificaba mi afinidad con Álex de la Iglesia en vista del argumento de la posterior *El día de la bestia*. Las expectativas no defraudaron: mis amigos me pusieron a caer de un burro y continué tan incomprendido como siempre; o, desde mi punto de vista, casi todo el resto del mundo continuaba siendo tan incomprensible para mí como siempre lo había sido. La anécdota no es baladí desde el momento en que la aparición de Álex de la Iglesia en el panorama cinematográfico español –por circunscribir artificialmente un hecho que asumo de mayor alcance que el doméstico– significó la puesta de largo, la presentación en sociedad, la salida del armario, o como se le quiera llamar, de unos gustos y formas de mirar las cosas aparentemente marginales que por la fuerza de la acumulación, persona a persona, friki a friki, iban a dejar de serlo, o al menos comenzaban a adquirir una visibilidad en los medios y una presencia y reconocimiento en el mundo de la cultura ofi-

cial que no habían tenido hasta entonces. Hoy todo aquello ya está superado (espero), e incluso el Día del orgullo friki merece cada año obligada referencia en noticiarios televisivos y diarios de tirada nacional, lo mismo que las Tomatinas de la valenciana localidad de Buñol, los carnavales de Santa Cruz de Tenerife o la Feria de Abril de Sevilla; y hasta el señor Álex de la Iglesia tiene ya entre su currículo nada menos que el haber sido presidente de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España.

Y es que De la Iglesia representa la personificación en carne y hueso (hace años más en carne que en hueso, aunque el chico todavía hoy me siga comiendo bien) de una realidad generacional –sí, marginal, de acuerdo, pero genera-

cional al fin y al cabo– que fue la de aquellos que tuvieron la oportunidad de hacer coincidir esa etapa de formación vital, cultural, efervescente, receptiva y creativa tan sensible, a veces insoportable, que es la adolescencia, con aquel período tan mágico que demostraron ser los años ochenta; donde, especialmente en lo que se refiere al cine, quienes tuvimos tamaña suerte pudimos experimentar como espectadores y aficionados al cine fantástico los mejores años de nuestra vida. Es por ello que Álex de la Iglesia no es (o fue) únicamente uno de los nuestros, sino que se convirtió en el altavoz y portavoz de los que no éramos tan pocos como parecía. En esa circunstancia reside el secreto del relativo éxito y la importancia de sus dos primeras pelí-





culas, integrantes de una carrera que, aun con un par de bandazos por el camino, se ha mantenido con considerable coherencia hasta el día de hoy, y que, cómo buena muestra de la autoconciencia que presidía las decisiones de De la Iglesia, prácticamente todas las películas que integran su filmografía han sido protagonizadas por seres marginales; de algún modo perdedores, antihéroes, inspirando simpatía y lástima a partes iguales, aludiendo esa condición de *diferente* que ya institucionalizó el británico James Whale con sus dos cintas dedicadas al monstruo de Frankenstein en el seno de la Universal durante la década de los treinta.

En *El día de la bestia* De la Iglesia traza con una mayor perfección formal, un ritmo estable y un más afinado tino conceptual el camino que ya había iniciado en toda su todavía escasa obra previa, comprometido desde la sátira con la representación de la sociedad donde creció, adaptando un discurso de género a su visión tragicómica y *berlanguiana* de la realidad, a menudo evocando el tratamiento que el dibu-

Prácticamente todas las películas de su filmografía han sido protagonizadas por seres marginales

jante Francisco Ibáñez hace de las aventuras de sus ilustres personajes Mortadelo y Filemón. Álex Angulo es Ángel Beriartúa (un triste y recientemente fallecido Álex Angulo a quien nadie supo sacarle la vis cómica mejor que De la Iglesia), un sacerdote catedrático en teología por la Universidad de Deusto, nada menos, convencido de haber desentrañado en la profecía del Apocalipsis un mensaje en clave que no hace sino anunciar el nacimiento del anticristo; teniendo lugar tan aciago evento en tal día como aquel en el que transcurre la trama de la película, para más señas día de Nochebuena. El cura toma conciencia de que su descubrimiento es conocido por las fuerzas del mal, pues ya recibe señales mortalmente negativas en el templo donde confiesa tan terrible revelación a un compañero de fe –con exteriores rodados en el arquitectónicamente singular Santuario de Nuestra Señora de Arantzazu, de Oñate (Guipúzcoa), incomprensiblemente no acreditados–. Para conseguir contactar con Satanás, y así tener una oportunidad de conocer el lugar exacto del acontecimiento y la oportunidad de evitarlo, viaja a Madrid, relacionándose de ese modo la moderna urbe con todo aquello que significa el diablo. Allí, el sacerdote empleará sus esfuerzos en hacer el mal todo lo que puede (roba a mendigos, raya la pintura de los coches con una llave, niega la extremaunción a moribundos, descuelga de la pared y esconde un crucifijo de la habitación, trata de dormir con sobredosis de medicamentos a una supuesta doncella con el fin de extraer la sangre de virgen necesaria para el ritual con el que invocar a Satanás,..., maldades todas muy inocentes), y será entonces cuando descubre la figura del profesor Cavan (Armando De Raza) en la tele-

visión del escaparate de una tienda de electrodomésticos, un charlatán sensacionalista de un programa de televisión que se vende a sí mismo como una especie de doctor Jiménez del Oso, y en quien el padre Ángel verá a alguien capaz de ayudarlo en su misión de salvar al mundo.

Acompañará a ambos el grotesco José María (Santiago Segura), un heavy gordo, sucio, musicalmente satánico y de Carabanchel que les ayudará voluntariamente en sus correrías –no como Cavan, que es torturado por el sacerdote hasta que accede a prestarle sus conocimientos– en pos de la resolución de la incógnita a partir de la cual el clérigo pretende proteger a la humanidad. Reincidiendo en la correspondencia entre la gran ciudad y el reino del mal, se asemejan los edificios Puerta de Europa de la madrileña Plaza de Castilla (más conocidos por los oriundos como las Torres Kio) con el símbolo del anticristo. Dada la identificación de una de las torres con la entidad de crédito Bankia (antigua Caja Madrid), cuyo emblema preside las alturas del edificio y pese a lo premonitorio del asunto respecto a los tiempos que vivimos y a la acertada e irónica e inconsciente coincidencia que supone, no deja de ser una eventualidad a medio camino entre lo siniestro y lo ocurrente, aparentando más que una casualidad un acertado barrunto por parte de De la Iglesia y de su afamado guionista de cabecera, Jorge Guerricaechevarría, cuando además son una pandilla de fachas *de libro* quienes actúan como sicarios de Satanás.

Lo más representativo del cine de De la Iglesia, especialmente notable en *El día de la bestia*, es su capacidad para impregnar de casticismo cualquier temática de la que se ocupe, por foránea que pudiera parecer dada la lógica tendencia a identificarla con el cine americano, como es el caso, demostrando que también las calles de Madrid pueden ser un escenario creíble para cualquier historia, por extravagante y fantástica que sea. Inspirándose en la visión sucia y degradada del Nueva York de los setenta durante la crisis





del petróleo que fue utilizada por Martin Scorsese en su *Taxi Driver* (*Taxi Driver*, 1976), Alex de la Iglesia acomoda esa misma experiencia visual a un Madrid que realmente existe –como en cualquier otra gran ciudad, aunque hubiera que buscarla con lupa– y lo convierte en un escenario idóneo para una historia satánica como la que propone. El acercamiento del tema al espectador español se hace así más digerible que si transcurriera en cualquier lugar anónimo o localizado en otro país; más si ese marco general se concreta luego en pensiones de mala muerte, cutres establecimientos de venta de vinilos y cintas de casete, tiendas abiertas veinticuatro horas o siniestros, oscuros y sucios callejones. Todo hasta el punto de convertir el anuncio luminoso de Schweppes de la Plaza del Callao en un icono cinematográfico –como *King Kong* (*King Kong*, 1933, Ernest B. Schoedsack, Merian C. Cooper) hizo con el Empire State Building de Nueva York– que ya desde antes era popularmente aceptado como uno de los símbolos identificativos de la ciudad de Madrid.

De la Iglesia, que se anticipa al relativo resurgimiento del fantástico en el cine español en las puertas del siglo XXI, sin embargo contradice la tendencia que ya había sido protagonista durante la época gloriosa de las coproducciones de los setenta y que sería repetida luego por aquel experimento surgido de la catalana Film-max y bautizado como Fantastic Factory, quienes tenían como pilar básico el de producir películas que no parecieran españolas, dándoles un artificial barniz cosmopolita que las deslocalizara y contribuyera a su mejor exportabilidad y a una más rentable explotación comercial de ámbito internacional. Álex renuncia a tan fácil opción y defiende la alternativa de construir un cine fantástico español no sólo que parezca español –para bien o para mal– sino que base precisamente en esa personalidad propia uno de sus principales atractivos y elementos diferenciadores. De ese modo el director asume y fagocita el legado de todo el cine espa-

Lo más representativo del cine de De la Iglesia es su capacidad para impregnar de casticismo cualquier temática

ñol previo, especialmente el que obtuvo de la comedia crítica sus mayores réditos, a veces mal entendidos o minusvalorados, modernizando la mirada y adaptándola a su generación; algo que igualmente ha sabido hacer Santiago Segura en sus labores como director –hablo de la saga dedicada al casposo e irreverente ex-policía José Luis Torrente– que, pese a su enorme éxito comercial, es despreciado por buena parte del público y de la crítica, cuyo envaramiento intelectual y el escaso sentido del humor que demuestran les incapacita para comulgar con premisas tan groseras y políticamente incorrectas, a la par que divertidas, haciendo tanto de la falta de moderación y del humor negro más descarnado sus principales bazas, así como introduciendo como requerimientos de su tono un poco de masoquismo respecto a la esencia patria y cierta falta de condescendencia con nuestros defectos e idiosincrasia, tanto como individuos tanto como sociedad.

Tras su aventura, los ahora inseparables padre Ángel y Cavan quedan más marginados aun de lo que lo estaban antes, viviendo en la indigencia pero todavía sintiéndose los orgullosos responsables de haber salvado a un mundo que según ellos vive en la inopia, ofreciendo un final agri dulce alimentado en los dos contradictorios sentimientos que lo configuran por la evocación tanto del paseo de espaldas a la cámara que nos ofrecen el capitán Renault (Claude Rains) y Rick (Humphrey Bogart) en *Casablanca* (*Casablanca*, 1942, Michael Curtiz) como de la triste y desesperanzada forma en que se pierden entre la multitud un padre en paro y su hijo en el plano final de esa maravilla atemporal que es *Ladrón de bicicletas* (*Ladri di biciclette*, 1948, Vittorio De Sica). *SPW*



EL DÍA DE LA BESTIA

1995 | 103 min. | ESP
Iberoamericana Films Producción / Sogetel / Canal+ España

FICHA ARTÍSTICA

Álex Angulo	Cura
Armando De Razza	Cavan
Santiago Segura	José María
Terele Pávez	Rosario
Nathalie Seseña	Mina
Maria Grazia Cucinotta	Susana
Gianni Ippoliti	Productor
Jaime Blanch	Toyota 1
David Pinilla	Toyota 2
Antonio Dechent	Toyota 3
Ignacio Carreño	Toyota 4
Saturnino García	Sacerdote Anciano
El Gran Wyoming	Nuevo Cavan
Pololo	Abuelo Terminal
Higinio Barbero	Satán
Daniel Cicare	Conferenciante Argentino

FICHA TÉCNICA

DIRECCIÓN

Álex de la Iglesia

PRODUCCIÓN

Andrés Vicente Gómez y Antonio Saura

GUION

Jorge Guerricaechevarría y Álex de la Iglesia

MÚSICA

Battista Lena

FOTOGRAFÍA

Flavio Martínez Labiano

MAQUILLAJE

José Quetglás, Mercedes Guillot y Blanca Sánchez

EDICIÓN

Teresa Font

EFFECTOS ESPECIALES

Gabe Ibáñez, David Ramos y Rafa Solorzano

VESTUARIO

Estíbaliz Markiegi

Lo mejor del

Cine Español



8madrid TV
Solo BUEN CINE

Consulta la programación en 8madrid.tv



SFW

TODO TU MUNDO
FANTÁSTICO

HOLLODECK

HOME VIDEO

PROJECT ALMANAC

TRASTEANDO CON EL TIEMPO

BSOs

ELM STREET

UNA PESADILLA MUSICAL

LIBROS

DOCTOR WHO

EL LOCO DE LA CABINA

VIDEOJUEGOS

THE WITCHER 3

WILD HUNT

CÓMICS

SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA

ESPECIAL CON LAS NOVEDADES SURGIDAS DEL EVENTO CATALÁN





Seventh Son (2014)

Distribuidora:
Universal

PVP: 24,95 euros

Fecha salida:
01/05/2015

EL SÉPTIMO HIJO

En una época de hechiceros y magos, el último guerrero de una mística orden recorre el mundo en busca de el último Séptimo Hijo, anunciado por la profecía. Apartado bruscamente de su tranquila vida en el campo, el joven héroe se embarca en una aventura con su experimentado y aguerrido mentor para derrocar a la oscura reina y a su ejército de sobrenaturales asesinos.



The Guest (2014)

Distribuidora:
A Contracorriente Films

PVP: 15,95 euros

Fecha salida:
19/05/2015

THE GUEST

David es un joven soldado que aparece un día en la puerta de la familia Peterson. Él afirma haber compartido unidad y amistad con el hijo de los Peterson, recientemente muerto en combate en Afganistán. La familia lo acoge temporalmente con ellos, ya que David no parece tener un sitio a donde ir. Pronto una serie de muertes accidentales empiezan a suceder. Puede que David esté conectado con ellas con los recientes acontecimientos y no sea como aparenta.



Blackhat (2014)

Distribuidora:
Universal

PVP: 24,95 euros

Fecha salida:
29/05/2015

BLACKHAT: AMENAZA EN LA RED

Los gobiernos de Estados Unidos y China se ven obligados a cooperar por el bien de la seguridad nacional de ambas potencias. Con ayuda de un convicto liberado, se unen para detener a un misterioso hacker, una fuerte amenaza informática está poniendo en riesgo las vidas y el futuro de la población; delitos informáticos de alto nivel para los que deberán recurrir a sus mejores agentes de campo si quieren llegar a tiempo para evitar lo peor.

OTROS LANZAMIENTOS DESTACADOS

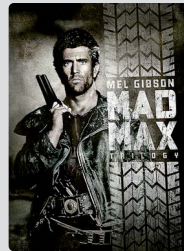


ALWAYS

Universal | 01/05/2015



EL TERROR NO TIENE FORMA (THE BLOB)
13/05/2015



TRILOGÍA MAD MAX (EDICIÓN METÁLICA)
Warner | 14/05/2015



PADDINGTON
Warner | 14/05/2015



EL HOMBRE DE LOS PUÑOS DE HIERRO 2
Universal | 29/05/2015



Musarañas (2014)

Distribuidora:
Sony

PVP: 18,95 euros

Fecha salida:
13/05/2015

MUSARAÑAS

España, años cincuenta. Montse ya no es joven, ha perdido su juventud cuidando de su hermana pequeña, encerradas en un siniestro piso del centro de Madrid. Su madre murió en el parto de la pequeña, y el padre no pudo soportarlo. Huyó cobardemente dejándolas solas. Obligada a ser padre, madre y hermana mayor, Montse se esconde de la vida, entre cuatro paredes, alimentando un temperamento obsesivo y desequilibrado: padece de agorafobia, y no puede dar un paso fuera de casa.



Birdman: or (The Unexpected Virtue of Ignorance) (2014)

Distribuidora:
20th Century Fox

PVP: 18,95 euros

Fecha salida:
20/05/2015

BIRDMAN O (LA INESPERADA VIRTUD DE LA IGNORANCIA)

Thomson espera que una obra en Broadway logre dar nueva vida a su moribunda carrera. En muchos sentidos es una iniciativa profundamente insensata, pero el antiguo superhéroe del cine tiene grandes esperanzas de que este ardid creativo le legitimará como artista y demostrará a todos -incluido él mismo- que es algo más que una vieja gloria de Hollywood.



Project Almanac (2015)

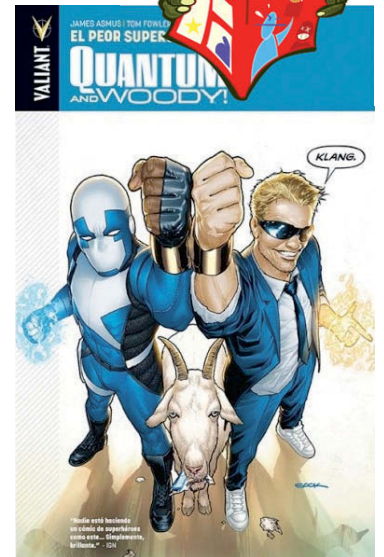
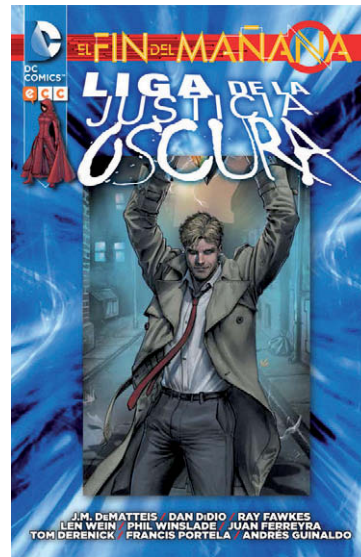
Distribuidora:
Paramount

PVP: 24,95 euros

Fecha salida:
29/05/2015

PROJECT ALMANAC

Cuando un brillante estudiante universitario y sus amigos descubren el proyecto de una máquina que puede hacerlos retroceder en el tiempo, las posibilidades les resultan infinitas. Reescriben, pues, el pasado para ganar la lotería, aprobar los exámenes y estar de fiesta como si no hubiera un mañana. Pero al alterar el pasado, también han puesto en peligro el futuro de nuestro mundo.



ESPECIAL SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA

Tras un Salón Internacional del Cómic de Barcelona, lo que vendría a ser la fiesta grande del mundo del cómic en nuestro país, hay una enorme cantidad de novedades que las editoriales han sacado a la luz, como si de una competición se tratara, lo que, al menos, es bueno para nosotros, los lectores, que tenemos una buen abanico de posibilidades donde elegir para nuestras lecturas primaverales.

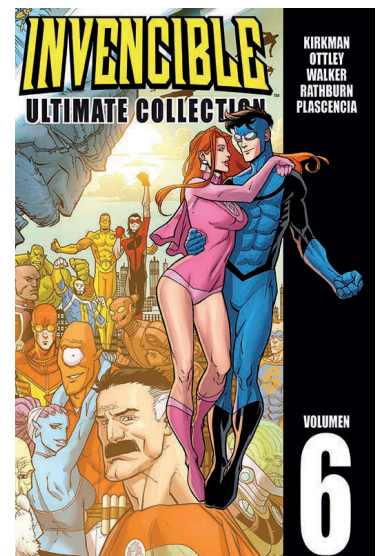
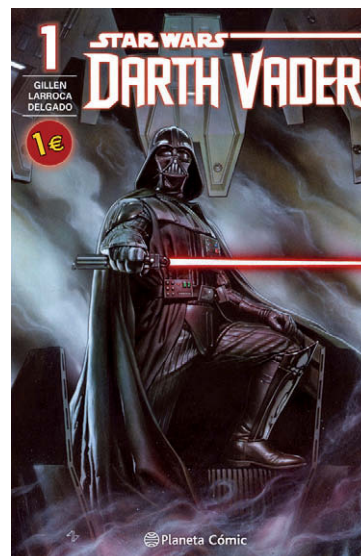
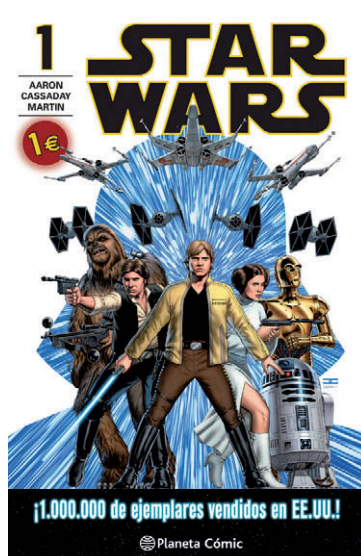
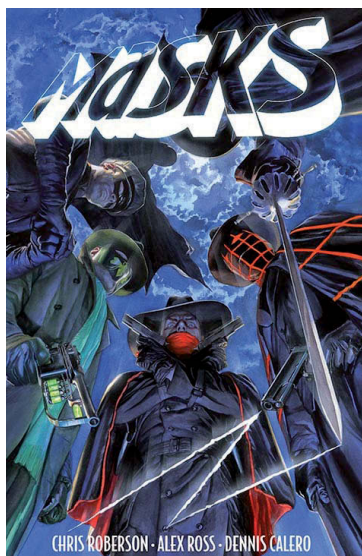
La editorial con los derechos de DC Comics, entre otros, en nuestro país, ECC Ediciones, es quizá la que tiene el catálogo de novedades más amplio, de las cuales, traemos una selección especialmente recomendada. en la parte más superheróica de DC, la dedicada a las publicacio-

nes enmarcadas dentro del universo de las Nuevas 52, nos encontramos con la vuelta del Robin Damian Wayne en **Batman y Robin 10**; Tras la "muerte" de Nightwing en **Forever Evil**, comienza su serie en solitario como agente de Spyral en **Grayson 1**; con la serie de TV Gotham teniendo tanto éxito, no era de extrañar que el número 1 de una cabecera como Gotham Central no tardara mucho en aparecer; otro macro-arco argumental que está llamado a ser heredero de **El Fin del Mañana** aunque en otro universo, se estrena este mes, **Tierra 2: El Fin del Mundo 1**; y hablando del Fin del Mañana, este mes aparece también el tomo dedicado a los seres sobrenaturales del universo DC, titulado **Liga de la Justicia Oscura**; con **Orígenes Secretos 2**, volvemos a meternos en esos orígenes de los personajes de DC en este universo de las Nuevas 52 cuyo pasado aún no está muy claro del todo. En cuestión de reediciones, este mes

termina en su cuarto volumen, la reedición de la magnífica obra de Grant Morrison **Siete Soldados de la Victoria**; aparece el tomo de **Grandes Autores** dedicado al primer español en dibujar a Superman: José Luis García-López, titulado **Otros Mundos**. En cuanto a Vertigo, continúa la magna obra de Morrison, **Los Invisibles**; y **100 Balas** se dirige a el inexorable final con su tomo nueve.

Aunque con menos novedades, Planeta no se queda atrás en cuanto a interés. Aunque quizá los dos lanzamientos estrella sean las nuevas series de **Marvel Comics Star Wars 1** y **Darth Vader 1**, ambos en formato comic-book, no son los únicos. Scott McCloud vuelve con una obra magnífica llamada a ser un clásico del medio, **El Escultor**; continúan las historias vikingas en **Vinland Saga 4**, y como última novedad, recomendamos la particular **Paria** ("Outcast") que comienza con su número uno este mes.

Aleta Ediciones tira la casa por la ventana y, no solo nos trae lo mejor de IMAGE con los volúmenes de lujo 5 y 6 de **Invencible Ultimate Collection**, sino que desde que tiene los derechos de la editorial Valiant, las cabeceras no paran de aumentar, como la continuación de **Bloodshot** en su volumen 3: **Las Guerras Harbinger**, o el irreverente tomo 1 de **Quantum & Woody**, subtítulo "El peor supergrupo del mundo". Además, nos trae **Masks**, una historia de Alex Ross, protagonizada por los héroes pulp más famosos de todos los tiempos: The Shadow, The Spider, Green Hornet y Kato, que verán sus caminos cruzarse con algunos de los primeros superhéroes de su mundo, como el Lama Verde o El Terror. Mike Carey y Elena Casagrande nos presentan el tercer volumen de **Riesgo Suicida**, y de manufactura nacional nos llega una antología post-apocalíptica llamada **Visiones del Fin**. **SFW**







THE WITCHER®

WILD HUNT

The *Witcher 3: Wild Hunt* es un RPG narrativo de mundo abierto ambientado en un universo fantástico e impresionante lleno de decisiones y consecuencias impactantes. Tercera entrega de esta saga desarrollada por CDProjekt a nivel multiplataforma donde encontrarás una mezcla de aventura y rol en un mundo épico basado en la fantasía. En *The Witcher 3: Wild Hunt* encarnas a Geralt de Rivia, un afamado cazador de bestias, te enfrentarás a peligros no vistos hasta el momento. El juego cuenta con dos estilos de lucha diferentes que aportarán más o menos rapidez y diferentes ataques según el desarrollo de nuestro personaje. Casi cien animaciones en ataques que contribuirán a hacer más realista y grande el nombre de *The Witcher 3: Wild Hunt*.

En este episodio que cierra la trilogía y la historia de Geralt de Rivia, el Imperio de Nilfgaard vuelve a atacar los Reinos del Norte, pero de pronto surge una amenaza todavía mayor: la Cacería Salvaje, comandada por unos jinetes fantasma que buscan a una persona relacionada íntimamente con Geralt.

Charles Dance, más conocido por interpretar a Tywin Lannister en la serie *Juego de Tronos*, es el encargado de doblar a uno de los personajes de *The Witcher 3: Wild Hunt*. El actor presta su voz al emperador Emhyr var Emreis, uno de los personajes más poderosos e importantes que nos encontraremos durante nuestra aventura en *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Rol de la vieja escuela en un fascinante mundo de fantasía, cargado de grandes historias y con un gran acabado artístico y tecnológico. **SFW**



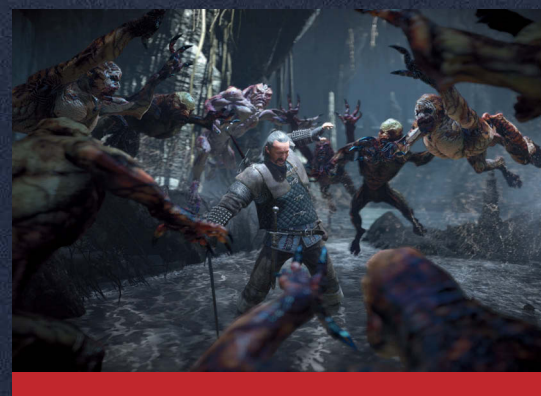
Desarrollador:
CD Projekt RED

Distribuidor:
Bandai Namco

Plataforma:
PS4 | Xbox One | PC

Género:
RPG

Lanzamiento:
19/05/15





PESADILLA EN ELM STREET

Aprovechando la visita de Robert "Freddy" Englund a nuestro país para el Festival Nocturna, este mes que mejor que dar un vistazo atrás a una de las sagas más entretenidas e interesantes dentro del terror como es **Pesadilla en Elm Street**. Esta sí que sería una colección de bandas sonoras que alguien debería molestarse en publicar debidamente.

Todo comenzó en 1984, con la llamada de Wes Craven para participar en su nuevo proyecto, después de haberse labrado ya una reputación como uno de los grandes del género con películas como **Las Colinas Tienen Ojos** o **La Última Casa a la Izquierda**. Y en esta ocasión decidió contar con uno de los compositores habituales de la época cuando de bajo presupuesto y terror se trataba: **Charles Bernstein**. Sin embargo eso no evitó componer una música tremendamente efectiva. De carácter totalmente electrónico y atmosférico, con muchos elementos claramente de los 80, su partitura es un complemento perfecto para este asesino de los sueños.

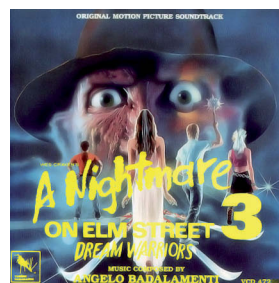
Para **Pesadilla en Elm Street**, Bernstein crea dos motivos específicos que va reutilizando a lo largo de la

banda sonora para hacernos sentir su presencia. El primero es una especie de melodía, con cierto tono de nana infantil, que introduce directamente en el "Prologue" de la misma. Pero que además va convirtiendo cada vez en algo más retorcido según van sucediendo las muertes entre nuestros protagonistas, y que se convertiría en el "sonido de Freddy". El segundo es una especie de motivo de burla que hace aún más tenebrosa la presencia "ambiental" de Freddy. Especialmente porque Bernstein lo acompaña con varios efectos vocales, realizados por el propio compositor, que refuerzan aún más la sensación de tener a alguien siempre vigilante detrás de nosotros. Desde esa voz susurrando "Tind" en los "Main Title", a esa respiración extraña en "Jail Cell". Y siempre con ese especie de "naanaanaana" derivado de la famosa canción infantil de la película. El conjunto es mucho más atmosférico y lleno de texturas, con un fuerte tono metálico e industrial, que de pura acción o terror. Pero complementa perfectamente a este clásico. Aunque su sonido lo data de manera terrible.



El éxito de la película propició que en 1985 se realizase una continuación. Probablemente con una de las películas más flojas de toda la saga dirigida por Jack Sholder. El problema especialmente es el intento (que afortunadamente desapareció posteriormente) de hacer física la presencia de Freddy en el mundo real, y que termina siendo algo ridícula. **Pesadilla en Elm Street 2: La Venganza de Freddy** también trajo un cambio de responsable en su música. Un joven y principiante **Christopher Young** que estaba cimentando su carrera como gran especialista en cine de terror.

En esta época, Young también aprovechaba para experimentar con texturas y sonidos, lo cual le acerca al sonido de la primera película de la serie. La música publicada, principalmente se esfuerza en crear una atmósfera de inquietud e intranquilidad, mediante la acumulación de texturas que se añaden a una base orquestal. La sección de cuerdas y vientos son las encargadas de servir de base al suspense y cuentan con muy poca presencia. Pero sobre la misma Young va acumulando originales elementos de percusión que conforman en ocasiones una desasossegadora cacofonía de sonidos. Nunca terminando de llegar a la acción o al terror, sino a la pura tensión. Entre esos elementos más llamativos puede ser la voz femenina que tararea la famosa canción infantil en "Jump Rope", o esa especie de llamada/lamento de cetáceos que va utilizando en varias ocasiones a lo largo de la partitura. Más interesante que la anterior, pero sin alcanzar un punto de interés destacado por su experimentalidad. Algo parecido a lo que le pasó a la película que tuvo una acogida bastante desangelada.



Eso no evitó que en 1987 Chuck Russell, todo un recién llegado que años más tarde nos traería a **La Máscara** a nuestras pantallas, se encargara de **Pesadilla en Elm Street 3: Guerreros del Sueño**. Película que recuperaba el tono de la inicial, gracias a la involucración de Wes Craven de nuevo en el guión, aportando además un mayor conocimiento y desarrollo sobre la figura de Freddy Krueger. Considerada por crítica y público la mejor película de toda la serie (tras la primera), consiguió incluso alzarse con el número 1 de la taquilla americana en el fin de semana de su estreno. Y también es la responsable, gracias a su director, de crear al Freddy Krueger "chistoso" que los aficionados adoramos.

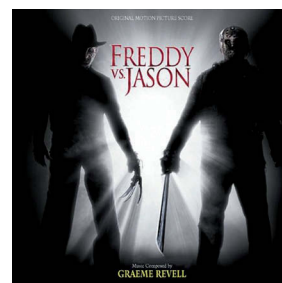
Musicalmente también es la responsable de introducir las canciones de hard-rock en la saga, en esta ocasión con la estupenda "Dream Warriors" de los ya clásicos Dokken. Sin embargo, su partitura instrumental vuelve a contar con un nuevo compositor, en esta ocasión **Angelo Badalamenti**. Años antes de hacerse famoso por **Twin Peaks**, pero ya con experiencia en su trabajo con David Lynch, su partitura para este episodio de la saga no se sale del estilo ya escuchado. Continúa moviéndose en un tono más ambiental que de terror, y realizando una mezcla de elementos que van desde la electrónica más efectista y ochentera, a momentos más melódicos y cuidados. Algo que es habitual en Badalamenti, especialmente en esas colaboraciones lynchianas. Sí que es verdad que esos momentos más emocionales y clásicos, como "Save the Children" le aportan un punto más a la música.



sica. Pero en conjunto no logran salvarla de convertirse en una de las más flojas de toda la saga.

Sin embargo, la serie se vio revitalizada con este nuevo capítulo gracias al éxito de público. Lo cual llevó la realización de uno nuevo, casi inmediatamente, en 1988. En esta ocasión a manos de otro joven realizador (en aquella época) como Renny Harlin. **Pesadilla en Elm Street 4: El Amo del Sueño** es probablemente la película definitiva de la saga, y la que terminó por definir al personaje y personalidad de Freddy Krueger tal y como le recordamos actualmente. Con un humor cargado de mala leche, y mucha imaginación y efectos especiales en las secuencias oníricas, este capítulo es probablemente el más querido por los aficionados. No en vano es la segunda película más taquillera de todas las de la saga.

Musicalmente, junto al nuevo equipo técnico, llega un nuevo compositor. Y de nuevo es otro nombre muy conocido entre los aficionados. **Craig Safan**, siempre tendrá un hueco en el corazón de los amantes del fantástico como responsable de la música para esa joya que es **The Last Starfighter**. Pero Safan también es uno de los pioneros de la electrónica en la composición para cine, y se nota en su trabajo para esta película. Retoma el tono completamente sintetizado de alguno de los títulos previos, y mantiene también el tono de suspense y ambiente más característico de la saga. Aunque en esta ocasión aprovecha para proporcionar una mayor fuerza a la música. Especialmente con sus trabajos de percusión y un sonido más potente que complementa las aparicio-



nes de Freddy. Incluso aprovechando para sumarse al "humor" del personaje en ocasiones. La electrónica además, es de las más evocadoras y ambientales de las utilizadas hasta ahora, creando un fondo perfecto a las salvajes correrías que sufren los protagonistas. Especialmente con ese tono como de órgano que le aporta un carácter gótico a las mismas.

El estupendo resultado de público, por supuesto conlleva la necesidad de mantener viva la saga. Con lo que en 1989 nos llega **Pesadilla en Elm Street 5: El Niño de los Sueños**. Pero en esta ocasión el intento de vuelta de tuerca pincha en hueso, con una de las tramas más surrealistas de la serie: Freddy reencarnado en el futuro hijo de una de las protagonistas para poder volver al mundo real. El nuevo equipo técnico, encabezado por un nobel Stephen Hopkins, responsable de este capítulo, busca retomar un tono mucho más gótico y oscuro en el desarrollo de la historia. Y aunque Freddy se mantiene con su humor negro, la temática y las muertes son bastante más gráficas y realistas que las más fantásticas de películas anteriores. Incluso tocando temas ciertamente tabú como son el aborto y las muertes infantiles.

En esta ocasión la música corre a cargo del rockero y compositor cinematográfico **Jay Ferguson**. A pesar de tener su carrera ligada a bandas como **Spirit** o en solitario, probablemente sea más conocido por esta faceta suya de músico de cine. Su banda sonora es la más potente que ha tenido la saga hasta este momento. Las raíces rockeras del compositor se hacen notar, aunque el conjunto sea principalmente

electrónico. Pero el desarrollo de la partitura tiene mucho más ritmo y fuerza que las anteriores. El ambiente de suspense o tensión, tiene mucho más peso. Y se adapta a la mayor oscuridad de la historia. La música podría decirse que es incluso demasiado exagerada en ocasiones, especialmente con las subidas de tono de la música. Aunque probablemente lo más destacado es la inclusión de piezas totalmente orquestales, de manera evidente por primera vez en la banda sonora, como "There Was a Crooked Man".

La cuestión es que la saga daba muestras de no dar mucho más de sí y se decidió buscarle en 1991 un digno final a Freddy. Aunque crítica y público no lo percibieron precisamente así. **La Muerte de Freddy: Pesadilla Final** cayó en las manos de una joven promesa, la australiana Rachel Talalay que proporcionó elementos originales a la saga, pero poco más. Por lo que más será recordada es por su utilización del 3D, con las clásicas gafas de dos colores, en los últimos 20 minutos de película cuando entramos en la mente de Freddy.

Musicalmente sin embargo, la saga contó con uno de los compositores de mayor prestigio (en esos momentos) para la misma. El australiano **Brian May**, especialmente recordado por ser el responsable de la música tras la mítica saga **Mad Max**, es curiosamente es ahora tal vez uno de los menos conocidos en la actualidad. Pero May le proporciona a la película la primera partitura más clásica. Aunque sigue contando con bastantes elementos electrónicos y efectos, la banda sonora cuenta siempre con un apoyo orquestal importante que le da más con-

tenido y volumen que cualquiera de las anteriores. Vuelve a retomar un sonido cercano al suspense e intriga, y con bastantes elementos oníricos como las primeras de la saga. Estos últimos son los que concentran los elementos más electrónicos de la partitura. Pero los ataques de Freddy explotan en estallidos de furia orquestal, que van creciendo en intensidad según va avanzando la misma. Algunas piezas son auténticamente "tours de force" orquestales como "Wizard of Odd" o "I Hate This House". Personalmente, es la partitura más interesante y atractiva de toda la serie.

Eso sí, Freddy no podía permanecer muerto demasiado tiempo. En 1994 y de la mente de Craven, su creador original, aparece una de las primeras meta-películas, por utilizar un término moderno, que yo recuerdo. **La Nueva Pesadilla de Wes Craven**, nos trae a todos los responsables principales de la saga interpretándose a sí mismo en la vida real. Con un Freddy que resulta ser una entidad demoníaca a la que le gusta ser dicho personaje. Y que hará lo necesario para conseguirlo. Como vuelta de tuerca, e intento de traer a este mítico personaje a la vida real, la verdad es que la película funciona por momentos de manera muy interesante.

El nuevo compositor que se incorpora a la serie es **J. Peter Robinson**, todo un veterano que aporta la partitura definitivamente más clásica en sonido de toda la misma. Aunque tiene algún toque electrónico, la música es típica de una película de suspense y terror. Incluyendo unos coros y lamentos infernales, realmente efectivos. Pero también aprovecha para crear uno de los elementos más emocionales de toda la

saga con "Bedtime Story (Dylan's Theme)". Una pieza que representa al hijo de la protagonista y el principal interés de este nuevo Freddy real. Lo cual le proporciona a la partitura una profundidad y mayor intención a la música. Especialmente enfrentado a los violentos momentos de acción de la misma.

Cuando parecía que todo había terminado, nuestro amigo Freddy vuelve a revivir sin problemas. Primero, en 2003, con una de las películas más entretenidas, a la vez que convencionales, de la serie. **Freddy vs. Jason** funciona más allá de la curiosidad de ver a estos dos "monstruos" del cine de terror frente a frente, gracias al ritmo y carácter que le imprime el director de la misma Ronnie Yu. Para acompañarles se contó con el apoyo de un veterano en estas lides como es **Graeme Revell (La Niebla, La Novia de Chucky o Calma Total)**. La música entra de lleno en los clichés más convencionales que nos podemos imaginar para este género. Pero lo hace bien y con buenos resultados. Retomando varios de los motivos que se encontraban presentes en la música de ambas sagas, para identificar a sus protagonistas. Pero donde triunfa es en los momentos de acción en que ambos protagonistas se enfrentan. Especialmente esa final "Fight in the Dock" que acompaña el duelo final de ambos, y con clara sensación de estar frente a dos colosos que se resisten a ser enterrados.

Ya en 2010, la franquicia cae en las manos de la productora de Michael Bay. Empeñada en rehacer y adaptar todos los clásicos del terror a las audiencias juveniles y videocliperas, deja en manos del novato Samuel Bayer el recuperar la saga. El fracaso

es estrepitoso. No sólo **Pesadilla en Elm Street (2010)**, no consigue siquiera aportar elementos frescos y modernos a la saga, sino que ha conseguido el alto honor de ser la peor valorada de toda la serie por los aficionados. Para su música se contó con el habitual compositor de todas las producciones terroríficas de Michael Bay: **Steve Jablonsky**. Y el resultado es el mismo que para todas las demás: malo. Y eso que probablemente sea una de las que más personalidad le permite exhibir a Jablonsky, ya que este aprovecha el intento de la película de proporcionarle a Freddy Krueger una base para sus actos para incorporarlo a la música con un motivo en violín solista que es lo más destacable de toda la partitura. El resto es pura atmósfera y ambiente, que ni siquiera es capaz de llamar la atención sobre sí misma, como al menos consiguen las partituras ochenteras electrónicas de la saga.

Una pena que de momento sea este el último episodio de una de las más míticas series de terror del cine. Pero sí que es verdad que ya nada puede evitar que Freddy (con el rostro de Robert Englund) continúe poblando nuestras pesadillas al dormir. Siempre acompañado por la música que más nos proporcione recuerdos de entre toda la mucha y buena, como podéis comprobar, que existe en la misma. Ojala alguien pudiese recuperar en una colección las ediciones completas de todas ellas, ya que incluso hay mejores momentos que no están representados en las ediciones disponibles. ¡¡Pero nunca se sabe!! Siempre podemos soñar ¿verdad? **SFW**



Prácticamente el verano llama a nuestra puertas. Con estos calores adelantados no es de extraña que el fandom ande revolucionado por varios motivos. El fandom, ese colectivo etéreo que no está asociado a nada y que sin estar cohesionado manda señales inequívocas de auténticos fans sobre ciertos asuntos relacionados con el género. Me refiero a varias polémicas habidas en este último mes que puedo resumir en un par de ellas: El Ministerio del Tiempo y los Premios Hugo.

En las redes sociales, principalmente twitter y facebook, se han desgarnado las más interesantes, y a veces vacuas, discusiones acerca de la serie de TVE que trata acerca de un supuesto Ministerio del Tiempo y cuyos funcionarios son capaces de viajar al pasado a través de unas "puertas temporales". La primera y enconada disquisición acerca de la serie es si se trata de ciencia ficción o es fantasía. Las opiniones son radicales aunque pienso que predomina la segunda de las opciones, ya que las puertas no parecen consecuencia de la tecnología sino más bien de la magia. Mi opinión, sin embargo y para contradecir a la mayoría, es que es ciencia ficción en estado puro y duro, pese a la no explicación técnica de las puertas, aunque hay que decir que uno de los personajes, el rabino iniciador de las puertas, habla directamente y citando a Clarke que "la ciencia avanzada no se distingue de la magia" cuando le preguntan por ellas. Además de esta discusión se ha tachado a la serie de conservadora, de incoherente en los guiones, de no respetar las normas de su propio universo; en definitiva, parte del fandom se ha lanzado a degüello sobre la

serie tachándola de poco menos que basura sin sentido. Como esta sección habla de literatura y no de televisión, no haré demasiado hincapié en la misma, pero desde el punto de vista de un aficionado que ha leído y visto mucho sobre esta temática he de reconocer que la serie no es más incoherente que otros modelos vistos antaño. ¿Culpabilizamos la producción por el hecho de ser española simplemente? Porque si hablamos de incoherencias no podemos olvidarnos de Dr. Who, por aquello de los viajes en el tiempo, y sin embargo se nos hace la boca fandom alabando la misma. Sin embargo las discusiones sobre el sexo de los ángeles son siempre divertidas y eso, al menos, salimos ganando.

Por otra parte, tenemos también la polémica surgida en las nominaciones a los premios Hugo. Estos premios son los más populares mundialmente en el terreno de la ciencia ficción, aunque yo prefiero los Nebula, y en la presente edición comienzan con una polémica de manipulación de los mismos por parte de un lobby de presión, encabezado por el autor Theodor Beale -Vox Day-. Estos aficionados han ejercido su presión votando todos a una a candidatos "que no atenten contra su visión de la vida". En resumidas cuentas parece que estos lectores quieren que los premios se otorguen a autores de "toda la vida" que preserve el statu quo al margen de veleidades temáticas que incluyan el ateísmo, la homosexualidad, la igualdad de género o la igualdad de razas. Esa visión conservadora, yo diría que de ultraderecha, es la que parece que ha prevalecido al votar todos en bloque a autores de esa índole, o ideología, en detrimento de otras propuestas. Por la propia confi-

guración de los premios, las votaciones pueden ser orientadas si se vota a un solo autor, por ejemplo, y a ninguno más, ya que el sistema de adjudicación de votos hace que el votado suba mucho más en el resultado final. Uno de los blancos predilectos de este lobby ha sido John Scalzi, que se ha enfrentado directamente a ellos en pasadas ediciones del premio. Naturalmente no todos los autores que han sido nominados tienen la ideología fascista de este lobby, pero los ganadores finales habrán de ser observados desde una sana reflexión sobre su obra y sus valores.

Ahora he de entonar un mea culpa por un error cometido en la columna del mes de marzo. En ella decía que la novela de Emilio Bueso **Diaetole** tenía como temática el colapso de la civilización por no disponer de petróleo. En realidad se trataba de la novela del mismo autor titulada **Cenital**. Mis disculpas por el error en el título, y es que trabajar de memoria siempre es un riesgo sobre todo con determinadas memorias tipo ram como la mía.

Pero vayamos ya con las novedades en literatura y empezaremos con dos novedades del sello Fantacsy de dos autores españoles como son Eduardo Vaquerizo y Concepción Perea.

El primero nos presenta la novela **Nos mienten**, una novela ambientada en un futuro cercano, no más de 40 años, en el que todo parece haber ido a peor. Las megacorporaciones dominan un mundo hipertecnológico, erigido sobre las ruinas de los Estados practicando un capitalismo salvaje. Ellas legislan y dirigen una sociedad que tiene las horas contadas: a pesar de los grandes avances en tecnología genética y cibernética, la contaminación, el agotamiento de los recursos y

el crecimiento de la desigualdad han convertido el centro de las ciudades en grandes fortalezas, donde viven y trabajan los privilegiados, rodeadas por inmensos barrios periféricos habitados por un ejército de desheredados cada vez más descontentos. Nora Robles trabaja en Madrid como guardaespaldas para una de las más importantes empresas del país. Su vida es sencilla. Ella y su marido esperan poder tener un hijo, comprarse un piso, sobrevivir. La acusación de un crimen hará que Nora inicie una frenética huida de la corporación que la busca, a la vez que trata de descubrir quién lo ordenó y por qué. Mientras todo parece colapsar a su alrededor y la conspiración que la rodea cobra una dimensión cada vez más terrorífica, Nora deberá desentrañar la verdad. Afortunadamente, ella no es la única que está dispuesta a resistir.

Concepción Perea presenta en formato de folletín, y que estará a la venta en cuatro partes a razón de una a la semana, **El misterio de la Caja Bethel**, que está ambientado en una Barcelona de finales del siglo XIX con ecos de steampunk. Felix Goggleston, agente secreto del ministerio de asuntos extranjeros, acude noche tras noche al bar llamado Las seis copas cautivado por el órgano que proporciona la música al local. Pero una noche, Felix se encuentra inesperadamente con su vieja amiga Katsia, una preciosa y cautivadora joven relacionada con la corte del Zar Nicolas. La presencia de ésta junto con dos fornidos guardaespaldas en un antro de dudosa reputación es un misterio. Un accidente en el local será el principio de una serie de extrañas aventuras. Felix descubrirá que no está preparado para descubrir lo que significará este extraño

aparato musical en su vida... y en la de todos los que lo rodean.

Gigamesh edita la tercera parte de la colección de cuentos de George R. R. Martin, su autor fetiche, titulada **Un corazón atribulado (Autobiografía literaria 3)**. Esta recopilación recoge una muestra del trabajo de Martin en la serie Wild Cards, su personalísima reelaboración del mito de la licantrópia en **Tráfico de piel**, un juego diabólico en **La flor de cristal**, y la novela corta **El caballero errante**, con las primeras andanzas de Dunk y Egg en los Siete Reinos, años antes del inicio de la serie Juego de tronos.

El sello Sportula nos ofrece una antología de autores españoles y coordinada por Mariano Villareal titulada **Mariposas del oeste y otros relatos**. Este libro es el primero de una colección dentro de la editorial llamada genéricamente Nova Fantástica. Según Villareal "En Mariposas del oeste el lector encontrará historias controvertidas que obligan a dirigir la mirada hacia ciertos temas tabú de nuestra sociedad, fantasías oscuras en donde se juega con los conceptos del Bien y el Mal, acercamientos lovecraftianos a los horrores de la conquista de América, claustrofóbicas introspecciones en la mente perturbada de un psicópata, ucronías en donde España es invadida por el ejército alemán durante la II Guerra Mundial, terribles experiencias en el campo de exterminio de Auschwitz-Birkenau, visiones singulares del fin del mundo desde el fino humor inglés o relatos líricos que nos hablan acerca de las estructuras del poder y el condicionamiento". Los autores y cuentos de la antología son los siguientes: Dad al César... (Eduardo Vaquerizo), Gloria a Dios en las alturas (Rafael Marín), Zona de penumbra (David Roas), El niño de las estrellas (David Jasso), Bultzatu (Ekaitz Ortega), La bestia humana de Birkenau (Sergio Mars), El último piquicorto (Marián Womack), Di «hola» de parte de Gwydion (Ana Angulo y Steve Redwood), El traductor de Dios (Javier Castañeda de la Torre) y Mariposas del Oeste (Elaine Vilar Madruga). A tenor del plantel de autores considero a priori que es una antología de primer orden y que su lectura aportará conocimiento de la variedad de interpretaciones, estilos y formas de enfocar el fantástico actualmente en España.

Y eso es todo hasta aquí. Volveremos en el mes de junio con nuevas propuestas de lectura. Hasta entonces, sean felices.



DR WHO

EL LOCO DE LA CABINA

DOC PASTOR

Este mes voy a introducir de nuevo un ensayo entre las reseñas específicas. Es un ensayo dedicado, fundamentalmente, a una serie de televisión que lleva en pantalla más de 50 años. Una serie que sufrió una reaparición con gran éxito en 2005 y que se ha mantenido hasta ahora en pantalla. Se trata de Dr. Who, una producción británica, de la BBC, para más señas,

que nos ha asombrado en unas cuantas ocasiones.

Doc Pastor, que ya había incidido en el tema en su anterior ensayo **Los sesenta no pasan de moda**, nos ofrece un compendio de todo lo que ha sido la serie desde sus comienzos. La obra es una estupeficiente enciclopedia-guía de datos sobre el doctor, o mejor dicho los doctores. Pastor analiza pormenorizadamente todas las temporadas

desde su comienzo hasta la actualidad. El libro está concebido agrupando temáticamente algunos de los hitos de la serie.

Para empezar nada mejor que utilizar al propio personaje como guía de la obra. Hay un capítulo dedicado a los primeros doctores, donde se hace una revisión de todos los actores que han dado rostro al Dr. con sus características particulares y sus diferencias entre unos y otros hasta llegar al parón después del octavo de los doctores.

Durante el parón de la serie, los **whowians** -es decir los admiradores de las aventuras del buen doctor- tuvieron su ración de Dr. aunque sin aparición televisiva. En el capítulo se nos habla precisamente de esas cosas que continuaron sin los episodios: juguetes, revistas, videos y curiosos *spin offs* con personajes de la serie madre.

El nuevo comienzo parte de la etapa de Ecclestone y él y los demás doctores hasta el actual son desglosados en el siguiente capítulo. En cada uno de los doctores, Pastor se detiene en los que para él son algunos de los episodios más significativos de cada etapa o temporada. Coincido con el autor en casi todos, por cierto. Los compañeros son los protagonistas a continuación. Veremos todos los, o mejor las, compañeras de la última etapa de la serie: desde Rose hasta Clara, sin olvidar a otros compañeros como Miky o el mismo capitán Harkness. El siguiente capítulo está dedicado a la historia, a los ambientes históricos, y los personajes, que se recrean a lo largo de los episodios.

No podían faltar los villanos y a eso se dedica un capítulo entero; desde los daleks hasta los cybermen pasando por los ángeles y la parafernalia habitual de extraterrestres. No se olvida el autor del mejor spin off de la serie que es **Torchwood** y su líder el carismático Capitán Harkness o la imprescindible Gween Cooper.

Como aproximación a la figura del Dr. Who es un libro más que válido y como material de consulta también lo es. Además, a los apasionados de la serie les gustará esas pequeñas anécdotas que trufan todo el texto. Una edición impecable ayuda también a la lectura.

Si quieren aprender sobre el universo *whowian* no lo duden porque este es su libro. **SFW**



EL FANTÁSTICO FAVORITO DE...

ESTEBAN ROEL



El que puede cambiar sus pensamientos puede cambiar su destino

TU PRIMER RECUERDO RELACIONADO CON EL FANTÁSTICO...

Había una serie japonesa que salía en la TV Mexicana se llamaba "Ultraman".

DE PEQUEÑO QUERÍAS SER...

Lo que soy ahora.

DE PEQUEÑO TE ASUSTABA...

Las historias que me contaba mi abuela para que me estuviera quieto y no hiciera travesuras. Eran historias de miedo.

DISFRUTASTE COMO NUNCA VIENDO...

"Star Wars" de George Lucas.

TU ESCENA FAVORITA ES...

(DE CUALQUIER PELÍCULA DE GÉNERO)

El niño del "El Resplandor" con su triciclo por los pasillos del hotel.

¿UNA PELÍCULA DE CIENCIA FICCIÓN?

Encuentros de la tercera fase.

¿Y DE TERROR?

El Resplandor.

UN REFERENTE FANTÁSTICO.

De España Álex de la Iglesia y del exterior Steven Spielberg.

¿UN DIRECTOR?

Álex de la Iglesia.

¿UN ACTOR?

Max Von Sydow.

¿UNA ACTRIZ?

Anna Magnani.

¿UNA SERIE DE TV?

Breaking Bad.

¿UNA PELÍCULA A DESCUBRIR?

"Muñecos infernales" Tod Browning.

LA PELÍCULA MÁS RARA QUE HAYAS VISTO ES...

"El vengador Tóxico" (y la vi en el cine).

¿Y LA PEOR?

"Always" y curiosamente de mi querido Spielberg.

¿UN LIBRO?

"Los Cantos de Maldoror" Conde de Lautréamont.

¿EXISTE VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE?

No lo sé, aún no me he muerto.

¿Y EN OTROS PLANETAS?

Seguramente, pero difícil que nos encontremos.

¿QUÉ ES LO MÁS RARO QUE TE HA SUCEDIDO NUNCA?

Un día que sin saber por qué la luz de mi lámpara se encendió.

¿QUÉ PERSONAJE TE GUSTARÍA SER Y PORQUÉ?

"La Cosa" por que me parece el más campechano de los super héroes.

DARÍAS LO QUE FUESE POR CONSEGUIR...

El cinturón de Batman y sus juguetes!

¿LAS PELÍCULAS EN EL CINE O EN CASA?

En el cine.

¿STAR WARS O STAR TREK?

Star Wars.

TU COMIDA FAVORITA ES...

El cocido Madrileño.

¿Y BEBIDA?

Jack Daniels.

¿ERES SUPERSTICIOSO?

No.

¿EL DESTINO ESTÁ ESCRITO?

Nunca.

SI PUDIESES HABLAR CON ALGUNA PERSONALIDAD FALLECIDA ¿A QUIÉN ELEGIRÍAS Y QUÉ LE PREGUNTARÍAS?

Frida Kahlo. ¿Que piensas cuando pintas?

¿QUÉ TIPO DE MÚSICA SUELES ESCUCHAR?

El Jazz.

TE PONE LAS PILAS...

El estrés.

NO SOPORTAS...

Al soberbio.

EN TU TIEMPO LIBRE TE GUSTA...

Ver cine.

¿TIENES ALGUNA MANÍA O COSTUMBRE A LA HORA DE TRABAJAR?

Me gusta pensar las ideas en un bar solo y aislado.

EN QUE ESTÁS TRABAJANDO AHORA? (QUE PUEDAS CONTARNOS CLARO)

En la siguiente película con Álex.

QUÉ PROYECTO QUE TE GUSTARÍA LLEVAR A CABO EN UN FUTURO NO MUY LEJANO

Ufff, los que me dejen.

NOMBRE

Esteban Roel

PROFESIÓN

Cineasta y Teatrero

NACIONALIDAD

Mexicano/Español

FECHA DE NACIMIENTO

05 de septiembre de 1969

SE LE CONOCE POR...

"036" corto "Que Nadie se Mueva" obra de teatro y "Musarañas" película.



JUANFER ANDRÉS

Mas vale tarde
que nunca...



TU PRIMER RECUERDO RELACIONADO CON EL FANTÁSTICO...

"Mazinger Z". Especialmente el Baron Ashler: me alucinaba que fuera simultáneamente un y una hijo/a de puta.

DE PEQUEÑO QUERÍAS SER...

Pastelero, como mi padre.

DE PEQUEÑO TE ASUSTABA...

La oscuridad.

DISFRUTASTE COMO NUNCA VIENDO...

"Superman" de Richard Donner. Curiosamente, ahora no me gusta el personaje.

TU ESCENA FAVORITA DE CIENCIA FICCIÓN ES...

En "Tiburón", cuando Dreyfuss y Shaw compiten a ver quién tiene la cicatriz mas grande y Shaw acaba hablando del naufragio del USSS Indianápolis. Tremendo monólogo. Tan terrorífico como cualquier aparición del Tiburón.

¿UNA PELÍCULA DE CIENCIA FICCIÓN?

"El Imperio Contraataca", de Irving Keshner.

¿Y DE TERROR?

"¿Quién puede matar a un niño?", de Narciso Ibáñez Serrador.

UN REFERENTE FANTÁSTICO.

Alex de la Iglesia. Cuando vi "Acción Mutante" con 18 años estaba estudiando cine, y aquella película fue una revelación: me hizo entender que en España se podían hacer pelis como las suyas, y me mostró el camino. Y mira tú por donde...

¿UN DIRECTOR?

Tod Browning.

¿UN ACTOR?

El Robert de Niro de los 70.

¿UNA ACTRIZ?

Joan Crawford.

¿UNA SERIE DE TV?

"Los Soprano".

¿UNA PELÍCULA A DESCUBRIR?

"Symptoms", de José Ramón Larraz.

LA PELÍCULA MÁS RARA QUE HAYAS VISTO ES...

"The Stuff", de Larry Cohen.

¿Y LA PEOR?

"Zocta", de Joe Rigoli.

¿UN LIBRO?

"El nombre de la rosa", de Umberto Eco.

¿EXISTE VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE?

Solo para los que quedan vivos...

¿Y EN OTROS PLANETAS?

Seguro que sí.

¿QUÉ ES LO MÁS RARO QUE TE HA SUCEDIDO NUNCA?

Bufff. Ni idea. Trabajo en una escuela de cine, así que me pasan cosas muy raras a diario.

¿QUÉ PERSONAJE TE GUSTARÍA SER Y PORQUÉ?

Spiderman. Me fascina desde niño. Es el superhéroe mas cool de la historia. Eso de subirse por las paredes o pegarse saltos de diez metros me sigue pareciendo alucinante.

DARÍAS LO QUE FUESE POR CONSEGUIR...

De hecho, los disparadores de tela de araña de Spiderman. Muy útiles para tapar bocas.

¿LAS PELÍCULAS EN EL CINE O EN CASA?

Son dos experiencias distintas. Prefiero en el cine, pero veo más en casa.

¿STAR WARS O STAR TREK?

Si hablamos de la trilogía clásica, "Star Wars" sin ninguna duda. Si hablamos de la nueva, prefiero la peor de "Star Trek".

TU COMIDA FAVORITA ES...

Huevos fritos con patatas.

¿Y BEBIDA?

Coca Cola.

¿ERES SUPERSTICIOSO?

No.

¿EL DESTINO ESTÁ ESCRITO?

No.

SI PUDIESES HABLAR CON ALGUNA PERSONALIDAD FALLECIDA ¿A QUIÉN ELEGIRÍAS Y QUÉ LE PREGUNTARÍAS?

Carl Sagan. Pero no le preguntaría nada. Me limitaría a escuchar atentamente cualquier cosa que me quisiera contar.

¿QUÉ TIPO DE MÚSICA SUELES ESCUCHAR?

Rock en cualquiera de sus variantes. Cualquier cosa que exista entre Chuck Berry y Pantera.

TE PONE LAS PILAS...

Una buena peli, como no. Y un buen disco de rock. Hablar de cine con ciertas personas, como nuestro dire de foto Ángel Amorós...

NO SOPORTAS...

A los cutre-políticos que tenemos en este país. A los pedantes que van de artista por la vida.

EN TU TIEMPO LIBRE TE GUSTA...

Mi vida tiende mucho al estrés, así que desconectar de todo y vegetar.

¿TIENES ALGUNA MANÍA O COSTUMBRE A LA HORA DE TRABAJAR?

Cuando escribo necesito estar solo y, a ser posible, incomunicado. Por desgracia, esto ultimo no suele ocurrir...

EN QUE ESTÁS TRABAJANDO AHORA? (QUE PUEDAS CONTARNOS CLARO)

En un par de guiones propios y otro par ajenos. Esperemos que de ahí salga nuestra siguiente película.

¿QUÉ PROYECTO TE GUSTARÍA LLEVAR A CABO EN UN FUTURO NO MUY LEJANO?

Una de aventuras.

NOMBRE

Juanfer Andrés

PROFESIÓN

Cineasta Musaraño

NACIONALIDAD

Española

FECHA DE NACIMIENTO

27 de Febrero

SE LE CONOCE POR...

"Musarañas", "036"

SCIFIWORLD

Lista con los PUNTOS DE VENTA donde encontrarás Scifiworld Magazine

A CORUÑA

Alita Comics. Ronda de Nelle, 120 | *A Coruña*

Alita Comics. Orzan 94 | *A Coruña*

Alita Comics. Rua Nova de Abaixo nº 2 | *Santiago de Compostela*

Quiosco de la Estación de Tren. C/Hórreo 75 A | *Santiago de Compostela*

Videoclub Europa. Santiago de Chile 32 | *Santiago de Compostela*

El Rincón de Nacho. Alcalde Usero, 70 bajo | *Ferrol*

Librería Pondal. Avda. Finisterre, 44 | *Laracha*

Videoclub Europa. Agro do Medio 3 bajo 1 | *Milladoiro*

ALBACETE

Librería Herso. Dionisio Guardiola, 18 | *Albacete*

ALICANTE

Ateneo Cómics. Serrano, 10 | *Alicante*

Prensa Papelería Sanvi. Rafael Altamira, 27 Local 1 | *San Vicente del Raspeig*

Prensa Ferrandiz. Capitán Torregrosa nº29, local 2 | *San Vicente del Raspeig*

ALMERÍA

Kiosco Rubí. Avda/ Roquetas esquina Juan Carlos I | *Roquetas de Mar*

Quiosco Milán. Paseo de Almería, 24 | *Almería*

ALAVA

Librería Ayala. Sancho el Sabio, 1 | *Vitoria-Gasteiz*

Librería Mayner. Pza. Provincia, 12 | *Vitoria-Gasteiz*

ASTURIAS

Librería Noveno Arte. Las Artes, 16 Bajo A | *Avilés*

Mazinger Guijón. C/ Colón 26, bajo, (esq. Avenida Schulz 80) | *Guijón*

Mazinger Oviedo. Avda. de Galicia, 42 | *Oviedo*

BADAJOS

Espina Hobbies. Meléndez Valdés, 26 | *Badajoz*

BARCELONA

Generación X. Plaza de Tetuan 10 | *Barcelona*

Gigamesh. Calle Bailén nº 8 | *Barcelona*

Librería Freaks. Ali Bei, 10 | *Barcelona*

Promarex. Carrer Sepulveda nº 87 | *Barcelona*

CÁCERES

Generación X. c/ Avda de España 22 | *Cáceres*

CÁDIZ

Librería Jaime. Corneta Soto Guerrero, 8 | *Cádiz*

CASTELLÓN

Librería Babel. Guitarrista Tarrega, 20 | *Castelló de la Plana*

CIUDAD REAL

Quiosco Beatriz Quiroga de Vaca. Pza. Balbuena, 1 | *Valdepeñas*

CÓRDOBA

Crash Comics. c/ Duque de Fernán Núñez 2 | *Córdoba*

GRANADA

Librería Cervantes. Arabial, 138 | *Granada*

GUADALAJARA

Kiosco de prensa Santo Domingo. Plaza de Santo Domingo s/n | *Guadalajara*

GIPUZKOA

Generación X. c/ Prim 38 *Donostia*

Librería Ross. San Frantzisko Pasealekua Ibilbidea, 14 | *Tolosa*

Mundo Revista. c/ Juntas Generales 42 bajo | *Barakaldo*

LEÓN

Nivel 13. C/ Monasterio 5 | *León*

LOGROÑO

Kiosco 66. c/ Duque de Nájera 66 | *Logroño*

LUGO

Librería Totem. Pza. de Santo Domingo | *Lugo*

MADRID

Artistic Metropol. Cigarreras, 6 | *Madrid*

Atom Comics. c/ Fuencarral 134 | *Madrid*

Fragua Libros. c/ Andrés Mellado 64 | *Madrid*

Fragua Libros. Fac. de CC. de la Información, Avda. de la Complutense, s/n, C. Universitaria | *Madrid*

Generación X. c/ Carranza 25 | *Madrid*

Generación X. c/ Puebla 15 | *Madrid*

Generación X. c/ Fermin Caballero 57 | *Madrid*

Generación X. c/ Elfo 98 | *Madrid*

Generación X. c/ Maqueda 52 | *Madrid*

Generación X. c/ María Sevilla Diago 14 | *Madrid*

Generación X. c/ Santa Casilda 3 | *Madrid*

Generación X. c/ Hachero esq. Monte Igueldo | *Madrid*

Generación X. c/ Travesía Dr. Fleming 15 | *Madrid*

Generación X. c/ Alcorisa 67 | *Madrid*

Generación X. c/ Los pinos 54. 28922 | *Alcorcón*

Generación X. c/ Leganes 39. 28945 | *Fuenlabrada*

Generación X. c/ Avda Baunatal 6. 28701 | *San Sebastian de los Reyes*

Generación X. c/ Yugoslavia 5. 28935 | *Leganés*

Generación X. c/ Avda Covibar 8 (Centro cívico) | *Rivas VaciaMadrid*

Generación X. c/ Cuesta de San Francisco 6 Bis Loc2. 28231 | *Las Rozas*

La Ronda Prensa Papelería. Ronda de Atocha, 26 | *Madrid*

Mordor Games. c/ Travesía Real, 3 | *Collado Villalba*

MÁLAGA

Comic Stores. Paseo de los Tilos, 30 | *Málaga*

MURCIA

Prensa y Revistas Serrerías. Asunción nº 95 | *Molina de Segura*

Librería Ugarit. Carretera de Posete 6 | *Cieza*

7 Heroes. C/Don Alfonso Palazón nº 4, Edif. Solana, bajo 2 | *Murcia*

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

El Desván del Leprechaun. Isla de Cuba, 28

PONTEVEDRA

Librería Paz. Peregrina, 29 | *Pontevedra*

Mazinger. Zamora 65 bajo | *Vigo*

Kiosco El Baúl. Toledo 138, bajo B | *Vigo*

SALAMANCA

Shogun. Padilleros, 11 | *Salamanca*

TARRAGONA

Llibreria Esther. Ps. Marítim St. Joan de Déu nº. 231 local | *Segur de Calafell*

Llibrería La 2 de Viladrich. Despuig 22 | *Tortosa*

TOLEDO

Librería Toledo. Avda. Cuatro Caminos 12 | *Yepes*

VALENCIA

Librería Izquierdo. G. V. Fernando el católico, 12 | *Valencia*

Imágenes Shop. Ruzafa 14 | *Valencia*

Generación X. c/Vila de Muro 5 | *Valencia*

Papelería-Kiosko-Bazar Chic. Juan Martínez Company, 3 - 2ºD | *Benetusser*

VALLADOLID

Libros&Libros. c/Torrecilla 9-11 Pasaje Wuttemberg | *Valladolid*

Librería El Grifilm. c/Corro de Santo Domingo 15 | *Ureña*

ZARAGOZA

Papelería Zentro. Centro Nº 13 | *Zaragoza*

Papelería El Parque. Demetrio Galán Bergua, 19 | *Zaragoza*

Publicaciones Almer. San Juan de la Cruz 3 | *Zaragoza*

Edición digital
disponible para



Apple iOS



Android



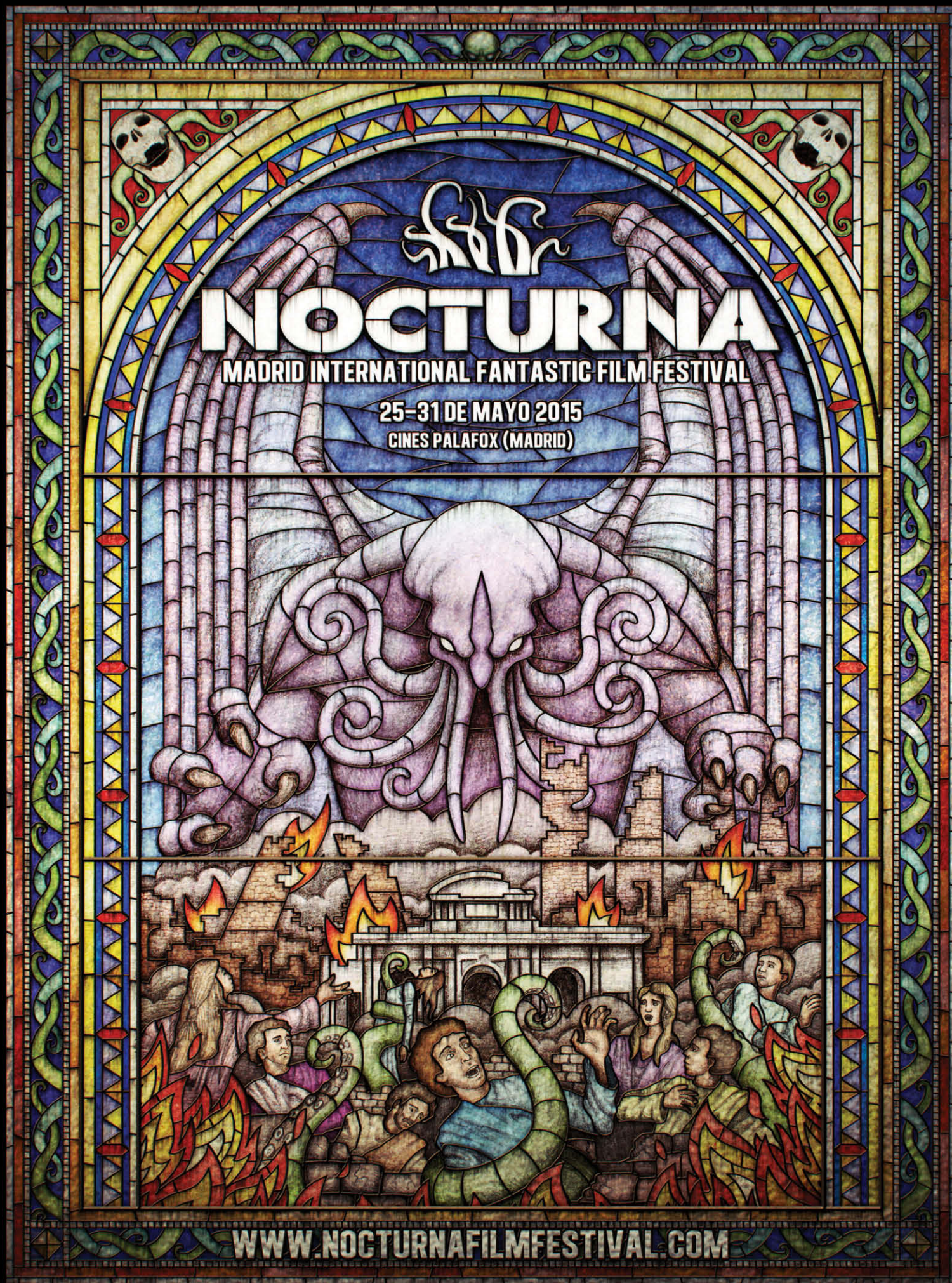
Online



Playbook



Windows 8



NOCTURNA

MADRID INTERNATIONAL FANTASTIC FILM FESTIVAL

25-31 DE MAYO 2015

CINES PALAFOX (MADRID)

WWW.NOCTURNAFILMFESTIVAL.COM

PRODUCIDO POR



MEDIO OFICIAL



CON EL PATROCINIO DE



CON LA COLABORACIÓN



Un RPG de nueva generación imprescindible | **GAMEINFORMER**

GANADOR DE
MÁS DE 200
PREMIOS

THE WITCHER® WILD HUNT

ESTE MUNDO NO NECESITA UN HÉROE,
NECESITA UN PROFESIONAL.

19 DE MAYO DE 2015

18
TM
www.pegi.info

THEWITCHER.COM

[f /THEWITCHER](https://www.facebook.com/thewitcher)

[t /WITCHERGAME](https://twitter.com/witchergame)

[y /WITCHERGAME](https://www.youtube.com/watch?v=witchergame)

The Witcher® is a trademark of CD PROJEKT S. A. The Witcher game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved. The Witcher game is based on a novel by Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. © 2015 BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S. Marketed, manufactured and distributed by BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S.

 **CD PROJEKT RED®**

 **BANDAI NAMCO**
Entertainment

 **XBOX ONE**